

PEGAMOS O MEW NUMA CONVENÇÃO AMERICANA DE POKÉMON



CONRAD EDITORA

EXEMPLAR DE ASSINANTE • VENDA PROIBIDA

Nintendo® WORLD

111 PRÊMIOS!

1 N64 VERDE + 10 POKÉMON STADIUM COM TRANSFER PAK + 100 VIDEOS DO DESENHO INÉDITO DO DONKEY KONG!



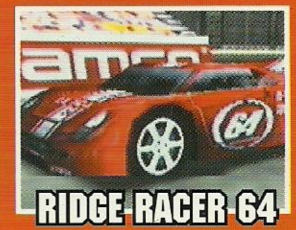
STADIUM

EXCLUSIVO!

TODOS OS SEGREDOS DO JOGO MAIS ESPERADO DO ANO. E CONHEÇA O TRANSFER PAK



DISNEY'S TARZAN



RIDGE RACER 64



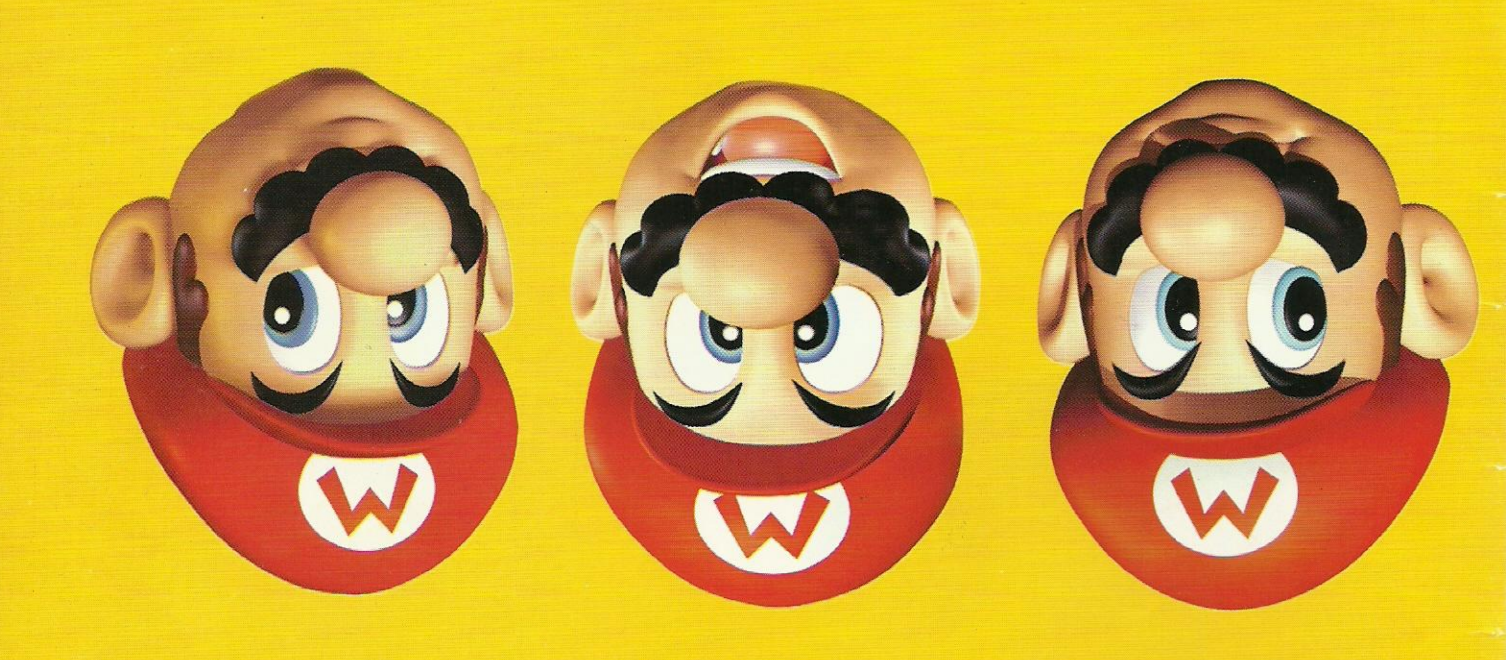
RESIDENT EVIL 2



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE



Nº 19
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
00019
9 771516 189008



O novo site da Nintendo está no ar: dicas de jogos, downloads incríveis, TOP 10 dos melhores jogos, comunidade para você saber mais do que ninguém sôbre Nintendo. E o que é mais legal, tudo isso rapidinho,

EDITORIAL

Não é por nada não, mas esta edição da Nintendo World é – modestamente – uma das melhores de todos os tempos. Demos aquela caprichada geral que você já está acostumado a ver e ainda colocamos mais alguns esforços concentrados de toda a equipe. Além disso, os lançamentos do mês ajudaram, claro.

Só pra começo de conversa você vê uma matéria de Pokémon Stadium exclusivaça e antes de todo mundo. Pode procurar na banca e ver se encontra alguma outra publicação com este game. Simplesmente não há.

E como você sabe, este novo game das criaturas vem com o Transfer Pak, o novíssimo acessório da Nintendo. Com ele dá para transferir os bichos do Game Boy para o Nintendo 64, além de fazer alguns outros truques. Mas não se preocupe porque o Rogerio jogou e explica tudo direitinho pra você.

E por falar em pessoas da equipe, o Pablo tirou férias e... foi trabalhar. É isso aí. Ele foi pros Estados Unidos e no mesmo tempo em que estaria por lá, também iria rolar uma convenção oficial de Pokémon. Ou seja: o Pablo foi lá, viu tudo o que rolou, tirou uma foto com o Pikachu (pegou o Mew) e conta tudo pra você. Mais uma superexclusividade que a gente traz.

Fora isso tudo, ainda tem jogo que não acaba mais, um detonado de Resident Evil com a Claire (com o minigame secreto O Quarto Sobrevivente) e a chegada triunfal de Tarzan. O cartucho do Homem-Macaco lembra muito os velhos jogos de Super Nintendo e fez baixar uma nostalgia danada no pessoal daqui. É muito simpático, simples de jogar e você vai curtir. Pode apostar.

Bom, como dá pra ver, a NW 19 está matadora, com um monte de coisas bacanas e realmente achamos que esta é uma das melhores de todos os tempos. Esperamos sinceramente que você também pense assim.

Odair Braz Junior

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Gustavo Vieira
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Renato Siqueira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Walkyria Garotti (Chefe de Arte)
Hilário Ribeirão Filho
Lya Pyn
Leonardo Nery Protti

COLABORADORES
Ivan Cordon, Ricardo Matsumoto, Alexandre Jubran (ilustração de capa)

FOTOS
Marcos Finotti, Pablo Miyazawa

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(0_ _11) 3641-1400*


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(0_ _11) 3341-7752*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Um estádio lotadaço, com gente saindo pelo ladrão. Falando assim e morando no Brasil você logo acha que o assunto é futebol e bola na rede. Mas não, amigos, este estádio está lotadão só pra ver as maiores batalhas de Pokémon do mundo. Tudo em três dimensões e cheio de efeitos especiais.

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185– Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0_ _ 11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Fácil, fácil.

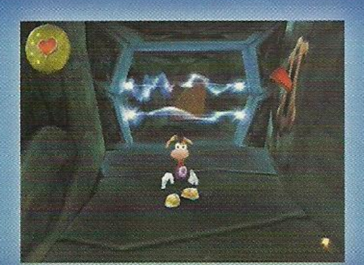


Leo Burnett

UM HERÓI DE CARNE E MUITO POUCO OSSO.

Rayman, o herói sem pescoço, braços e pernas agora vai atacar na sua casa em "Rayman 2 The Great Escape". Uma aventura emocionante com os melhores gráficos já feitos para o Nintendo 64. Para libertar seu planeta das garras de terríveis piratas robôs, além de usar toda sua agilidade, Rayman vai precisar de mais uma mãozinha: a sua.









NINTENDO

Ou NST para os íntimos,



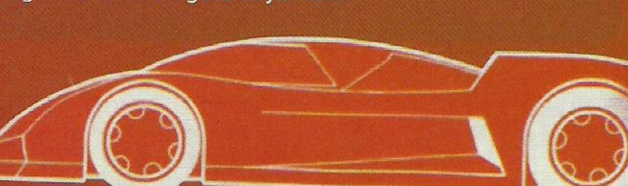
A grande maioria dos personagens-símbolo da Nintendo, como Mario, Link, Samus e Yoshi, foi criada no Japão. Agora, nossos amigos do outro lado do mundo vão ter uma forte concorrência no hemisfério ocidental.
Os primeiros trabalhos da NST não são exatamente jogos originais, mas versões aprimoradas de games clássicos. Eles acabaram de finalizar **Bionic Commando** para Game Boy Color (anteriormente lançado para NES, GB e Arcade) e **Ridge Racer 64** (ex-exclusivo de PlayStation). O próximo que também já está na boca do forno é **Crystalis** (RPG/Aventura clássico do NES).
E não pára por aí! A NST tem vários outros projetos em desenvolvimento, mas como todo mundo que está diretamente ligado à Nintendo, tem a boca mais fechada que uma ostra. Nesta matéria especial, você fica sabendo um pouco mais sobre a NST, as manhas para se produzir um game, e alguns segredinhos que conseguimos arrancar deles.

1) O NASCIMENTO

Tudo começou com um jantar. Minoru Arakawa (chefão da Nintendo americana) convidou Scott Tsumura – um veterano da indústria dos games responsável, entre outros, pelo clássico **Moon Patrol** – e Claude Comair, fundador da Universidade de videogames DigiPen, para uma boca-livre em sua casa. Depois da comilança, Mr. Arakawa propõe: "Que tal se a gente fundasse um estúdio de desenvolvimento de games nos EUA que levasse o poderoso nome da Nintendo e ainda contasse com todo o apoio do Japão?"
Os dois nem pestanejaram e concordaram logo de cara, especialmente Tsumura que sempre foi fã da Nintendo e agora via a oportunidade de trampar diretamente para a companhia. Logo foi contratado um terceiro membro: Andy Hieke, outro veterano que ficou encarregado de chefiar o desenvolvimento de produto. A empresa começou humildemente com um pequeno escritório dentro do próprio prédio da NOA (a Nintendo americana), com apenas um telefone e a missão de produzir quatro games. Sem perder tempo, eles contrataram alguns programadores experientes e sangue novo saído diretamente da Digipen.
Enquanto trabalhavam nos três games citados no começo da matéria e mais **Panel de Pon** (quebra-cabeça que sairá apenas no Japão), fizeram a mudança para um prédio independente, logo ao lado da Universidade DigiPen. Hoje eles contam com um quadro de funcionários de aproximadamente 75 pessoas e com o valioso apoio de gênios como Shigeru Miyamoto.

2) PROCESSO DE CRIAÇÃO

Criar um game é mais difícil do que muita gente imagina. O complexo processo envolve dezenas de pessoas, e quando os Designers da NST começaram a trabalhar, era necessário um plano completo. A Vice-Presidente de Engenharia e Pesquisa e Desenvolvimento, Prassana Ghali, afirma que "muitas vezes, a programação é um meio para se atingir um fim, e não um fim propriamente dito. A menos que você tenha algo bom no papel, nada vai funcionar", e que todos os aspectos de um game precisam inicialmente estar no papel, numa espécie de fluxograma. Os Designers mapeiam meticulosamente o game antes que a programação comece. Cada ponto no fluxograma transforma-se em um fluxograma independente, até que os menores detalhes sejam compreendidos. Aí então é hora de montar o esqueleto.





SOFTWARE TECHNOLOGY

é o mais novo estúdio de desenvolvimento da Nintendo que vem para sacudir as estruturas do mundo dos games

3) JUNTA DAQUI, ACOPLA DE LÁ

Ghali compara a produção de um game com a engenheria genética: "A princípio, criamos um esqueleto. Depois, cada integrante da equipe vai colocando suas partes para formar o corpo inteiro."

O esqueleto é na verdade uma ferramenta, ou programa, feito para criar um determinado game. Como as pessoas que trabalham em um game têm diferentes áreas de especialização – arte, programação, efeitos sonoros e tal – os engenheiros criam essas ferramentas para que todo mundo possa trabalhar em conjunto. A estrutura básica de um jogo está na ferramenta, mas são os especialistas que deixam o lago azul e fazem os inimigos mais fáceis, por exemplo. Em outras palavras, a ferramenta é o game antes que o conteúdo seja acrescentado.

No caso de **Bionic Commando**, Abou-Samra disse que a equipe conseguiu incorporar movimentos humanos estilo Nintendo 64 no formato Game Boy. Isso significa que os soldados exibem quinze quadros de movimentação enquanto que o típico personagem de um jogo de Game Boy exibe três. Um exemplo é o cabelo da soldado feminina, que mexe enquanto ela corre.



Em **Ridge Racer 64**, Ghali e o Diretor de Projetos A. J. Redmer iniciaram com o código fonte de jogos anteriores, e depois experimentaram novas maneiras de deixar o game mais divertido. Os carros rivais foram programados para atormentar os jogadores, permitindo até uma ultrapassagem antes de fazer o jogador comer poeira. Pequenos detalhes como aviões no céu ou um campista na beira da estrada acrescentam mais personalidade ao jogo.

4) OS TOQUES FINAIS

Quando as partes programadas de um game se juntam, não quer dizer que é hora de colocar os pés pra cima e relaxar. Às vezes, as físicas de objetos precisam ser ajustadas ou uma missão precisa ser simplificada. Todo game, antes de ser considerado finalizado, precisa passar por um processo no qual eliminam-se todos os Bugs (defeitos).

Grande parte desse trabalho é feito nos próprios escritórios dos Designers, já que os criadores jogam os games até a exaustão. Se as físicas de colisão de **Ridge Racer 64** estão deixando o game muito difícil, os engenheiros devem voltar ao trabalho e repensar a maneira que dois carros colidem. Quanta velocidade o carro do jogador deve perder? O que acontece se o jogador atingir a lateral do adversário, em vez da traseira? Eles devem perguntar e responder centenas de questões como essas, pois se não forem cuidadosos, os jogadores poderão enxergar os problemas. E aí pega mal, né?!





5) O FUTURO

A NST está sempre desenvolvendo novos jogos, mas o trabalho deles é mantido em segredo até que o produto esteja quase pronto. Tivemos de torturá-los para que admitissem estar trabalhando em pelo menos mais dois títulos de N64 (a serem lançados até o final do ano) e outro de Dolphin. Eles também levantaram a possibilidade de usar um personagem já existente em um de seus jogos.

Além de criar games, os membros da equipe passam muito tempo com pesquisa e desenvolvimento. Eles criam novas ferramentas de programação para aperfeiçoar os games do futuro e imaginando novas maneiras de fazer o som e as imagens cada vez mais realistas.

Talvez o mais importante trabalho sendo desenvolvido na NST é também o mais secreto, mas pode ficar tranqüilo que a **Nintendo World** vai trabalhar de Sherlock Holmes e dar todos os detalhes pra você à medida em que eles forem revelados.

Eduardo Trivella

QUESTIOMARIO

Olha só o nome do vencedor do Questiomario Pokémon Snap: Pedro Michepud Rizzo, de São Paulo/SP. Ele acertou as perguntas e teve a manha de ser sorteado entre o monte de cartas enviadas para cá. Como prêmio, o Pedro ganhou dois cartuchos de N64. Parabéns!
Agora vamos ao Questiomario Super Mario World do Super NES. Antes, vamos fazer um esclarecimento.
Na terceira pergunta, estamos nos referindo às casas fantasmas, ou seja, às "Ghost Houses". Isso quer dizer que as "Secret Houses" não estão incluídas nesta pergunta. Como muita gente percebeu, demos uma mancada: existem três Ghost Houses que têm duas saídas (e não duas, como havíamos perguntado). Por isso, estamos modificando esta pergunta (veja abaixo). E se você já havia enviado cartas antes, não se preocupe: todas as respostas da questão 3 serão consideradas. Então é isso aí. Estamos aguardando suas cartas. Lembre-se que o prêmio é um Nintendo 64, para você jogar ou dar de presente. Escreva até o dia 30 de março para o endereço abaixo:

QUESTIOMARIO SUPER MARIO WORLD

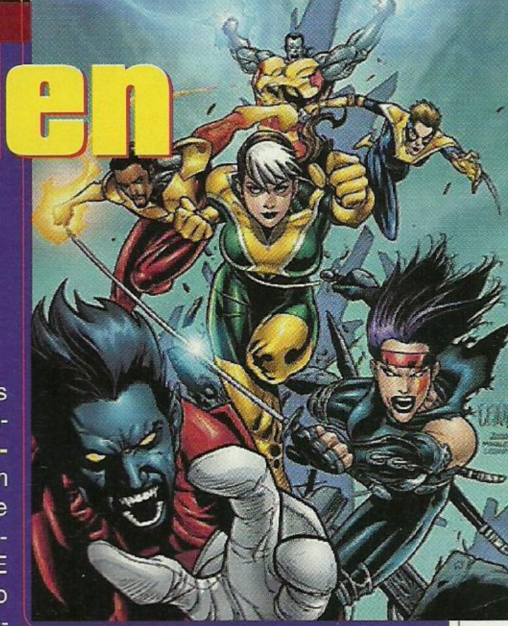
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo/SP

1. Qual a cor do ovo de Yoshi que é encontrado na fase Star World 2?
2. Qual o nome do chefe do Castelo do mundo Forest of Ilusion (Floresta da Ilusão)?
3. Cite o nome de duas casas fantasma que têm duas saídas.
4. Qual é o nome da única fase em que o inimigo Torpedo Ted aparece?
5. Qual é a cor do primeiro Switch Palace encontrado no jogo?

Respostas do Questiomario anterior: 1. Cinco Rapidash; 2. Pinsir; 3. Bulbasaur; 4. Tocar a flauta para os Jynx dançarem; 5. Lapras e Vaporeon.

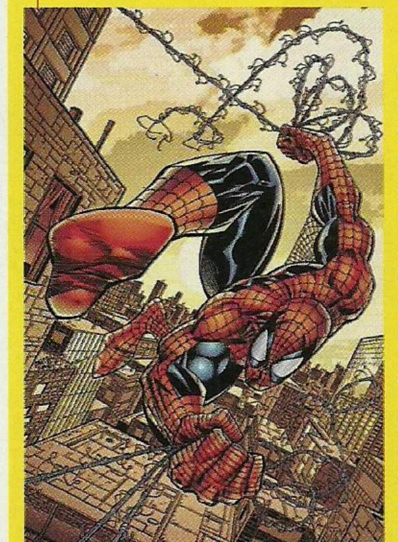
X-Men em dobro

Vem aí dois games dos maiores heróis da Marvel



Várias edições atrás dissemos que a **Actvision** estava produzindo um game de luta dos **X-Men** para o N64. Depois de um silêncio que já durava quase um ano, a empresa finalmente voltou a falar no assunto. E a surpresa foi total: além do jogo de luta, a Activision deverá lançar outro título ainda no ano 2000. Pouca coisa foi dita sobre este segundo lançamento e a maior especulação é que deve ser baseado totalmente no longa-metragem para cinema (que estréia este ano). Isso ainda não é certeza, mas com dois games dos X-Men no mesmo ano, realmente não dá pra reclamar!

+ super-heróis Homem-Aranha também está chegando



Outro game que estava meio escondido volta a dar as caras, com data marcada e tudo mais. O jogo do Homem-Aranha (**Spiderman**) deve chegar depois do meio do ano. A empresa que está fazendo é a Edge of Reality, que já produziu **Monster Truck Madness** e **Tony Hawk's Pro Skater** (que deve estar saindo ainda este mês). Aliás, o jogo do aracnídeo vai rodar sobre a mesma estrutura de **Tony Hawk's** e o que se tem ouvido por aí é que o game será excelente. A **NW** viu uma prévia do jogo na E3 quando os gráficos já eram bem feitos e tudo deve ter melhorado ainda mais de 99 para cá.

Novas do Dolphin

Futuro console da Nintendo continua a pleno vapor

Boas notícias do novíssimo console da Nintendo começam a estourar. E, amigos, acreditem: o negócio vai ser bom mesmo. Numa feira de brinquedos que rolou na Europa no final de fevereiro, o pessoal da Nintendo européia disse que o console será aproximadamente 33% mais veloz que o Playstation 2 e duas vezes mais rápido que o Dreamcast. E está totalmente confirmado: no lugar dos cartuchos entram os DVDs. Mais pra frente a gente revela alguns outros segredinhos.

Má notícia:

Mais um mês sem Perfect Dark

Todo mundo aqui da **NW** sabe que vocês já ficaram bravos só de ler este título, mas a vida é dura. A Rare adiou em um mês o lançamento de **Perfect Dark**. A nova data é 22 de maio deste ano. A justificativa é que tanto a Nintendo quanto a Rare querem lançar o game apenas quando ele estiver não menos do que perfeito para chegar às lojas. Então todo mundo pode ficar calmo e continuar roendo as unhas. A hora de pôr as mãos em Joanna chegará em breve.



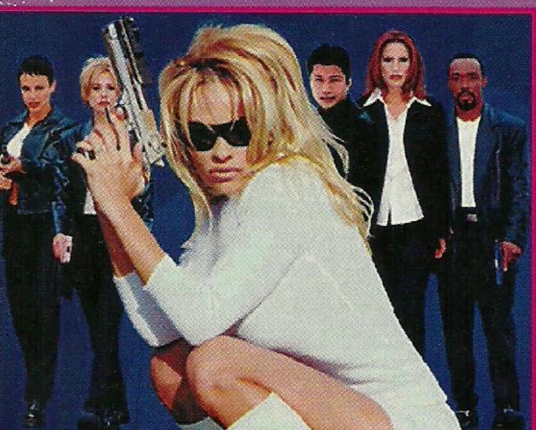




Pamela Anderson no N64?

Games baseados em série de TV sairão para os consoles Nintendo

A UBI Soft fechou um acordo com a Sony Pictures para produzir games baseados em **V.I.P.**, uma das séries de TV mais populares entre os jovens americanos. O que chama mais atenção no tal seriado é que ele é estrelado pela siliconada Pamela Anderson Lee, que faz o papel de uma guarda-costas de estrelas de Holywood (hein?). O projeto da UBI Soft é lançar versões destes games para todos os consoles existentes, como o N64 e o Game Boy Color, e também para os futuros, como o Game Boy Advance e o Dolphin. Tá certo que o seriado não é lá essas coisas, mas até que a intenção é das boas. Para quem ficou curioso, **V.I.P.** é transmitido pelo canal de TV a cabo AXN.



CARMAGEDDON APROVADO

Saem os pedestres, entram os zumbis

Anos atrás, o game de computador **Carmageddon** ficou famoso graças ao seu enredo polêmico. Sente só: no game, você é um motorista doidão que precisa atropelar pedestres para ganhar pontos. Quando a versão para N64 foi anunciada, ninguém acreditou que o jogo pudesse realmente ser lançado. Enfim, **Carmageddon 64** passou pela aprovação da Nintendo e será lançado ainda este semestre. "Como pode?", você deve estar perguntando. Graças a uma substituiçãozinha esperta: saem os humanos inocentes e entram zumbis andarilhos sanguinários. Claro, atropelar zumbi não tem problema: eles já estão mortos mesmo.





THE BEST



OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM FEVEREIRO DE 2000

POKéMON STADIUM N64

- RIDGE RACER 64/N64
- DISNEY'S TARZAN/N64
- MARIO PARTY 2/N64
- POKéMON SILVER/GAME BOY
- VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE/N64
- HARVEST MOON 64/N64
- RESIDENT EVIL 2/N64
- ROADSTERS/N64
- ARMORINES: PROJECT SWARM/N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JANEIRO DE 2000

- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- DONKEY KONG 64/N64
- POKéMON YELLOW/GAME BOY
- RESIDENT EVIL 2/N64
- POKéMON SNAP/N64
- SUPER SMASH BROS./N64
- JET FORCE GEMINI/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- BANJO-KAZOOIE/N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- GAME BOY ADVANCE
- DOLPHIN
- PERFECT DARK/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA/N64
- BANJO-TOOIE/N64
- POKÉMON STADIUM/N64
- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- EXCITEBIKE 64/N64
- POKéMON STADIUM 3/N64
- TOMB RAIDER/GAME BOY COLOR

fórum

QUAL GAME DE NINTENDO 64 VOCÊ GOSTARIA DE VER NO GAME BOY COLOR?

Mande sua resposta para a redação por carta, fax ou e-mail (nworld@nintendo.com.br). O resultado desta votação aparecerá em uma edição futura da Nintendo World.

CALENDÁRIO Nintendo 2000

NINTENDO 64

março
40 Winks
AirBoardin' USA
Blues Brothers 2000
Hydrothunder
Major League Soccer
PGA European Tour
Pokémon Stadium
Rat Attack!
Tony Hawk's Pro Skater
Worms: Armageddon

abril/maio/junho
Aidyn Chronicles: The First Mage
All-Star Baseball 2001
Battlezone: Rise of the Black Dogs
Daikatana
Excitebike 64
Hercules: The Legendary Journeys
International Track and Field 2000
Kirby 64
Mortal Kombat: Special Forces
NHL Blades of Steel 2000
Perfect Dark
Starcraft
Taz Express

segundo semestre
Banjo-Tooie
Big Mountain 2000
Looney Tunes: Duck Dodgers
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
Spider-Man
The Legend of Zelda: The Mask of Mujula
World League Soccer 2000
X-Men

GAME BOY

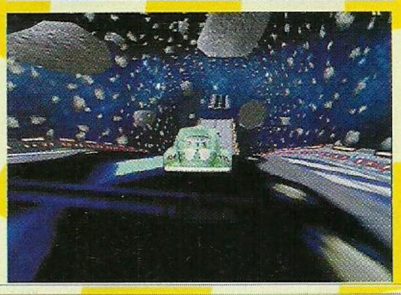
março/abril
Armada: Secret Weapon
Battletanx
Blaster Master: Enemy Below
Dragon Warrior Monsters ™
Futsal Soccer Madness
Major League Soccer
Mega Man 5
Mission: Impossible
Monster Rancher Battle Card Game
Moomin's Tale
Pokémon Trading Card Game
Rayman
Resident Evil
Street Fighter Alpha
Tomb Raider
Turok: Rage Wars

OBS.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Corridas futuristas para todo o mundo

Manobras radicais em Stunt Racer 3000





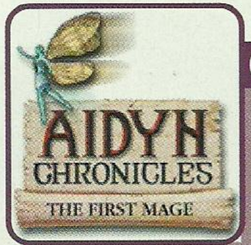
Stunt Racer 3000 (carinhosamente conhecido como **SR3K**) é uma espécie de corrida futurista com gráficos radicais e jogabilidade realista. Quem está produzindo é a Boss Game, a mesma empresa que desenvolveu **World Driver Championship** (inclusive ambos os games usam a mesma estrutura de jogo). O game segue a fórmula consagrada dos games de corridas tradicionais. À medida que avança, você ganha novas máquinas e abre novas pistas. Mas o principal lance do jogo, como o próprio nome diz, é a possibilidade de realizar acrobacias dignas de um dublê para ganhar posições. Será lançado no primeiro semestre nos EUA.

Inovações bacanas em San Francisco Rush 2049



O terceiro game da série **Rush** desembarca no N64 trazendo novidades de montão. **San Francisco Rush 2049** traz os carrões para alturas nunca antes imaginadas. Isso quer dizer que agora as máquinas podem até flutuar, graças a um par de asas que podem ser acionadas a qualquer momento. Dá até para dar giradas no ar sem problemas. Além disso, haverá um modo de batalha em arenas e um Multiplayer nervoso para até quatro pessoas. Quem viu garante que este será o melhor game da série. Está previsto ainda para este mês nos EUA.

Confirmado novo RPG para o N64







Finalmente os fãs de RPG poderão sorrir com o Nintendo 64. A THQ está trabalhando a pleno vapor em **Aidyn Chronicles: The First Mage**, um RPG daqueles bem tradicionais que certamente irá agradar os órfãos dos grandes títulos da Square Soft. A história segue a linha dos clássicos games do gênero, com uma história épica cheia de magia, castelos e dragões, tudo tridimensional e interativo. A previsão de lançamento é para o mês que vem. Vamos torcer para sair logo, já que **Ogre Battle 64**, o outro RPG previsto para o console, foi adiado para julho.

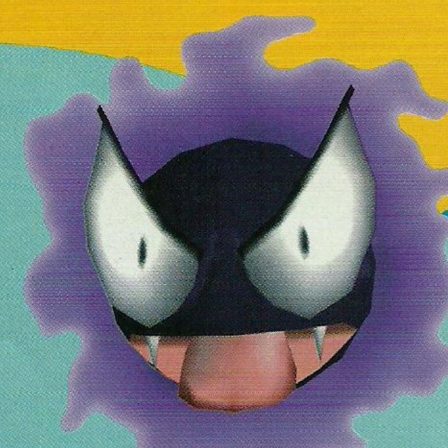
MAXIMEGA PROMOÇÃO

Pokémon™ Stadium

Nintendo® World

Mais uma promoção que vai dar o que falar: você vai ter a oportunidade de concorrer a nada mais nada menos do que 111 prêmios! E que prêmios: um videogame N64 colorido – e transparente –, dez cartuchos Pokémon Stadium para N64 e dezenas e dezenas de fitas de vídeo estreladas pelo astro da Nintendo, Donkey Kong. Ufa, já viu coisa igual? E tem mais: para participar, você só tem que responder a uma pergunta bem fácil, escrevê-la em um cartão-postal e mandar para a redação da revista Nintendo World. Quais as vantagens disso? Você tem a oportunidade de mostrar um pouco da sua cidade e a gente monta uma coleção de postais... brincadeirinha, nossa revista o presenteia com o que há de melhor da Nintendo no momento, o que todo gamemaníaco quer. Mas não adianta só enviar o cartão-postal. Você precisa acertar a resposta da pergunta e rezar para ser sorteado. Os prêmios serão distribuídos da seguinte forma: a gente vai juntar tudo e sortear 100 pessoas. O primeiro cartão-postal leva o prêmio máximo e assim por diante. Aí vai a pergunta: **QUAIS OS NOMES DOS DOIS POKÉMON QUE APARECEM BRIGANDO NA CAPA DA REVISTA NINTENDO WORLD NÚMERO 19?** Fácil, né?

**MANDE SEU CARTÃO-POSTAL COM A RESPOSTA PARA:
RUA MARACAÍ, 185
ACLIMAÇÃO – SÃO PAULO/SP
CEP: 01534-030
A NINTENDO WORLD VAI ACEITAR OS CARTÕES POSTADOS ATÉ O DIA 25 DE ABRIL DE 2000. CRUZE OS DEDOS E BOA SORTE!**



REGULAMENTO:

- As respostas incorretas para a pergunta da promoção estarão automaticamente desclassificadas.
- Somente serão aceitos cartões-postais e a resposta deve vir escrita no seu verso.
- Cartões-postais que chegarem dentro de envelope serão sumariamente desclassificados.
- O cartão-postal deve conter as seguintes informações: nome, endereço completo e telefone para contato.
- Só serão aceitos os cartões postados até 25/04/2000.
- Todos os cartões-postais serão de propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidos.
- Os participantes podem enviar quantos cartões-postais quiserem.
- Todos os cartões-postais enviados participarão de um sorteio. A ordem dos premiados acontecerá de forma crescente, ou seja, do 1º ao 100º lugar, e será de responsabilidade exclusiva da revista. O resultado não poderá ser questionado em hipótese alguma.
- Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
- A Promoção Pokémon Stadium é vetada aos funcionários e parentes de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista por meio de fotografias.
- Os prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos à escolha por parte dos vencedores.
- A divulgação dos premiados será feita na Nintendo World número 21 (maio/2000).
- Os prêmios serão entregues através do correio.

1º COLOCADO

1 Console Nintendo 64 série multisabores (cor verde) com um game indeterminado.
1 Cartucho Pokémon Stadium para N64 com Transfer Pak.
1 Fita de vídeo do desenho Donkey Kong.

DO 2º AO 10º COLOCADOS:

1 Cartucho Pokémon Stadium para N64 com Transfer Pak.
1 Fita de vídeo do desenho Donkey Kong.

DO 11º AO 100º COLOCADOS:

1 Fita de vídeo do desenho Donkey Kong.

N-mail

Desenho de fundo: Hilário Valentim de Oliveira - SBC/SP

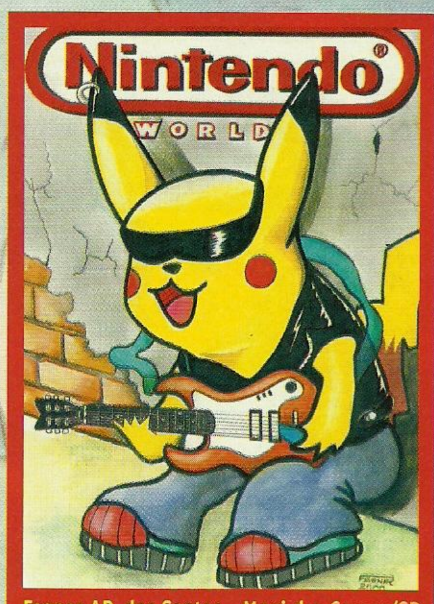
Chegou a hora de cair de vez nas aulas, estudar e mandar ver. Mas tudo com moderação, claro, afinal não dá para esquecer dos games favoritos e nem da sua amada revista. Então mãos à obra porque enquanto você lê estas linhas já estamos na correria para preparar a próxima edição. Até o mês que vem!

A CARTA DO MÊS

Eu odeio Pokémon. Não sei se vocês perceberam mas nas últimas edições vocês só têm falado de Pokémon pra cá, Pokémon pra lá e não prestam mais atenção em outras coisas importantes que acontecem no mundo dos games. Acho que é importante para a revista falar desses bichos chatos mas tudo tem que ter uma boa medida. Eles são o sucesso do momento e eu entendo isso, mas gente, por favor, coloquem a mão na consciência. Se a gente for contar o número de páginas que a revista já publicou com os bichos, veremos que há um espaço enorme para eles. E eu pergunto: onde fica o espaço para outros jogos? Eu por exemplo não tenho nada de Pokémon nem no Game Boy e nem no N64 e nem pretendo ter. Então gostaria que vocês pensassem mais em leitores que, como eu, gostam de outros tipos de jogos como **GoldenEye**, leitores que esperam avidamente por **Perfect Dark**, **Daikatana** e outras coisas realmente legais. Esta é a minha reclamação, e não estou querendo ser chato, só falo isso porque considero a **NW** a melhor revista de games que este país já viu e não quero vê-la perder a qualidade. Pensem nisso.

Leonardo P. Souza
Florianópolis/SC

E aí, Leonardo. É o seguinte: entendemos muito a sua reclamação, mas veja bem, algumas coisas têm de ser ditas. Pokémon é algo que a maior parte de nossos leitores quer ver na revista de qualquer jeito. Enquanto há pessoas como você, que reclamam da quantidade de páginas para as criaturas, há outras que querem que a **NW** seja inteira dos Pokémon. Como dá pra ver é aquela velha história: se ficar o bicho pega, se correr o bicho come. Então, nesses casos o que a gente faz é balancear a revista para que ela atenda a todo mundo. Repare só nas últimas edições: a gente tem matérias de Pokémon mas não deixamos de dar o detonado de **Donkey Kong 64**, nem o de **Resident**, nem as 2000 dicas, nem o passo-a-passo de **Jet Force** e nem todas as novidades que surgiram. Quer dizer, realmente tentamos atender todo mundo na medida do possível. É difícil, mas estamos nos esforçando bastante.



Fagner AP. dos Santos - Mogi das Cruzes/SP

Avalanche de perguntas

Gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho desempenhado, pena que são poucas páginas em relação a **EGM** (americana) que chega a 300 páginas com muita estratégia para poucos lançamentos. Tenho algumas dúvidas:

1) Existe ou existirá o cartucho de **Donkey Kong** sem o Expansion Pak?
2) Vi em outra revista que a memória do **Resident Evil 2** é de 64MB. Agora estou em dúvidas entre bits e bytes.
3) Cadê o **Formula 1 World Grand Prix 2**?
4º) O **Perfect Dark** virá com algum acessório incluído (Expansion ou Transfer Pak)?
5) Quando sairá o próximo **International S.S. Soccer?**
6) Vocês disseram que teria **Star Wars – The Phantom Menace** para N64 (ed. nº 8). Por que não saiu?

Leandro de Almeida Rocco
Fortaleza/CE


David Vasconcelo Machado - Mamanguape/PB

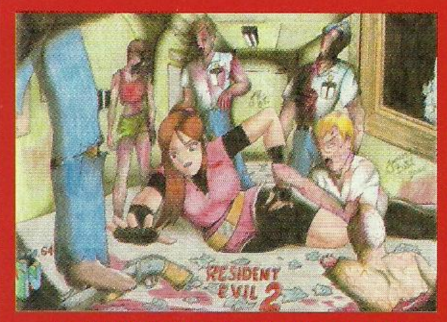
Leandro, amigão: antes de comparar o número de páginas da **Nintendo World** e da **EGM**, primeiro você tem de comparar os dois mercados. O mercado americano de games é infinitamente maior que o brasileiro e roda uma quantidade absurda de dinheiro. A gente aqui no Brasil ainda é pobrezinho, mas dá um tempo que um dia a gente chega lá. Suas respostas: **1)** O cartucho não roda sem o Cartucho de Expansão, por isso a Nintendo o lançou juntamente com o acessório. Por enquanto, não há planos de vender o cartucho separadamente. **2)** Matemática pura e simples: 1 megabyte é igual a 8 megabits; logo, 512 megabits é igual a 64 megabytes. **3)** O **F-1 World Grand Prix 2** foi lançado apenas na Europa e você não é o único que reclamou disso. O pessoa aqui da redação também ficou louco pra dar uma jogada. Mas se serve de consolo, o game é bem parecido com o original, não mudou quase nada. **4)** Negativo. **5)** O novo game da sensacional série da Konami não levará o nome ISS. A previsão de lançamento é abril, ele é baseado na liga profissional americana e tem o nome de **Major League Soccer**. **6)** Só a LucasArts sabe. Como ninguém fala dele há bastante tempo, deve estar perdido em algum canto dos estúdios de George Lucas. Desconfiamos que tenha virado "vaporware", mas a empresa nem confirma nem desmente isso. Ufa, esse monte de respostas cansou!

HOT PAINT

Amarelando

Gente da **NW**, escrevo para que vocês me respondam algumas perguntas sobre o cartucho do Pokémon. É preciso um número certo de insígnias pra poder voar? Onde posso encontrar alguma revista que me ajude a desenvolver o **Pokémon Amarelo** pra Game Boy? Se algum Pokémon meu usar a técnica de auto-destruição ele morre?
Alessandro B. Cesta
São Paulo/SP

Suas respostas: Sim, pra voar você precisa encontrar um item chamado HM02, encontrado na rota 16. Na **Nintendo World Especial** 2 você encontra tudo o que precisa para desenvolver o **Pokémon Amarelo**. Se usar esta técnica ele desmaia (Pokémon nunca morre) mesmo e machuca o adversário.



José Bitú da Silva Jr - Maranguape/PB

A mulherada sumiu...

Gostaria de elogiar a **NW** 17 que ficou D+ com mais de 2000 dicas! Mas apesar da **NW** ser a minha revista predileta, quero fazer um reclamação: vocês nunca publicam cartas de meninas!! Percebi isso porque resolvi dar uma arrumada na minha coleção e fiquei lendo as seções Hot Paint e N-Mail, quando vi que não tinha nenhuma carta de menina. A única carta que vi foi da Juliana W. Lopez e não falem que menina não manda carta, que eu sei que muitas mandam!
Cynthia Laus
São Paulo/SP

Cynthia, você não sabe como a gente gosta de receber carta de garotas. Porque a redação da **NW** é composta basicamente por homens e ninguém agüenta ficar lendo carta de macho por muito tempo. Então, a gente curte quando pinta uma carta como a sua. O problema das garotas aqui é o seguinte: os meninos escrevem muito mais, até porque tem mais homem que mulher jogando videogame, então é meio natural que publiquemos cartas deles. Mas dê uma olhada na edição anterior e você vai ver que tem uma garota lá, agora tem você aqui e assim vai aumentando a participação feminina.

Vereador não deixa, deputado não quer

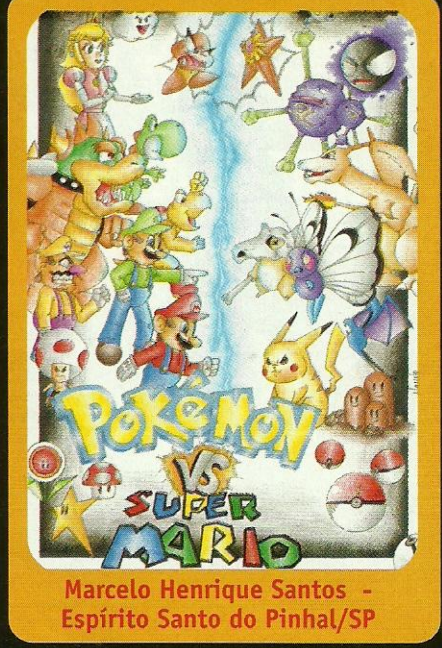
Meu nome é Sidney, tenho 13 anos e possuo uma fita **Duke Nukem: Zero Hour**. Ouvi falar sobre a proibição de alguns jogos de videogame e gostaria de saber se a fita que tenho é uma das proibidas. Aqueles que possuem jogos proibidos o que devem fazer? Reclamar nas lojas que os venderam? Vocês pretendem fazer um passo-a-passo da fita que eu tenho? O Transfer Pak vai ou não ser vendido na mesma embalagem que o cartucho **Perfect Dark**?
Sidney F. da Silva
Rio de Janeiro/RJ

Problemão este seu, hein Sidney? É o seguinte: **Duke Nukem** está realmente na lista negra dos games e foi proibido. Mas a lei não especifica qual versão de **Duke Nukem** é a proibida e nem se a restrição é para videogames ou PCs. Percebe como a coisa é complicada? Não é só sair proibindo irrestritamente e até agora não há nada especificado. Outra coisa: a proibição se refere apenas à venda do game e não à utilização. Ou seja, você já comprou e pode jogar tranqüilo que a polícia não vai entrar na sua casa pra prender você e levar o game embora. Não temos planos de fazer um esmigalho de **Zero Hour** pois o game já saiu faz um tempinho. Mas quem sabe em uma edição especial.
O Transfer Pak virá incluído com **Pokémon Stadium**, mas futuramente você poderá comprá-lo separadamente.

Zumbi amigo

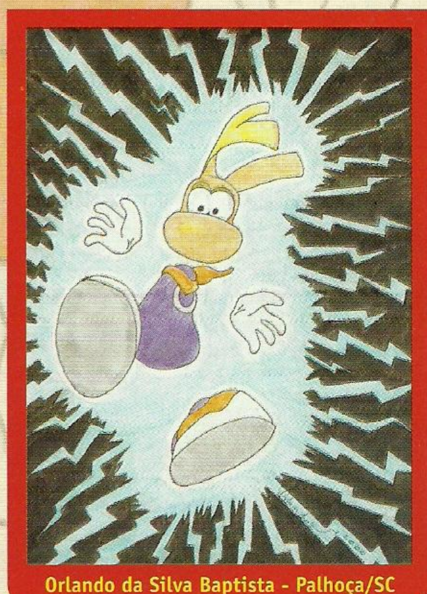
E aí pessoal da **NW**? Essa é a primeira vez que escrevo, mas acompanho a melhor revista de games do mundo faz tempo. A pergunta é: joguei **Resident Evil 2** no Leon A e B e na Claire A e B, vocês disseram que para zerar o jogo era preciso jogar com um quarto personagem. Como isso se eu só achei o cenário A e B de cada um?
Ricardo H. Guandolini
Ribeirão Preto/SP

Ricardo, é o seguinte: na edição em que apresentamos **Resident Evil 2**, dissemos que para abrir o jogo do Quarto Sobrevivente você teria de terminar o game três vezes com Leon e três vezes com Claire. Mas na verdade são duas vezes com cada um deles, ou seja, quatro vezes. Mas a explicação total está na matéria de **Resident** desta edição.



Marcelo Henrique Santos - Espírito Santo do Pinhal/SP

É um encontro de titãs sem a menor dúvida. Toda a galera de Mario e Pikachu e sua turma. Quem venceria uma batalha deste tipo?


Orlando da Silva Baptista - Palhoça/SC

INVADIMOS UMA CONVENÇÃO DE POKÉMON E CONTAMOS COM COMO É QUE FUNCIONA

A garotada se esbalda nos torneios Pokémon

APROVEITAMOS TAMBÉM E MEW, QUE SÓ É DISTRIBUÍDO

AMERICANA EXCLUSIVIDADE A PARADA.



FOTOS: PABLO MIYAZAWA

PEGAMOS O NESTES EVENTOS

Pokémon 2000 Stadium Tour

Com certeza você sabe que Pokémon é uma mania das grandes no Brasil, que o desenho animado é líder de audiência, que os games vendem igual pãozinho quente e tudo mais. Só que em matéria de fanatismo, nós perdemos feio para os americanos. Quer um exemplo? Você sabia que existe uma convenção oficial de fãs nos Estados Unidos? Pokémon 2000 Stadium Tour é o nome do evento organizado pela Nintendo, que acontece nos EUA, cada semana em uma cidade diferente. Os pokéfãs se reúnem em lugares amplos para jogar os games, trocar Cards, ganhar brindes, encontrar o Pikachu em pessoa, ganhar o Mew e participar de campeonatos.

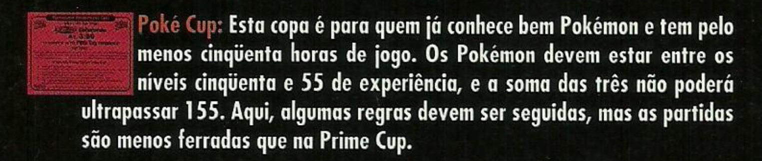
E esta é a parte mais agitada da convenção, quando centenas de "treinadores" medem forças em batalhas virtuais de Game Boy. O torneio é aberto aos primeiros mil jogadores que aparecem no evento com um Game Boy e os cartuchos Vermelho, Amarelo ou Azul de Pokémon. Para participar não é preciso pagar nada. Os jogadores têm de apenas saber como jogar o game. É só chegar no estande principal do torneio e pegar uma ficha com o horário das partidas. É neste momento que o treinador deverá escolher qual dos três torneios irá encarar. São três copas diferentes, cada uma com seu nível de dificuldade.

OS TORNEIOS

Os três torneios têm nomes bem familiares para quem já conhece Pokémon Stadium: Pika Cup, Poké Cup e Prime Cup. Cada torneio tem duas lutas Pokémon. Os jogadores são reunidos em grandes mesas, de dois em dois (aleatoriamente), um de frente para o outro. Cada um liga o seu Game Boy com cartucho Pokémon ao Cabo Link (fornecidos pelo torneio), escolhe os três Pokémon que quiser usar e a briga começa. Quem vencer ganha uma Insígnia de Pedra. Depois, perdedores enfrentam perdedores e ganhadores pegam ganhadores. Quem ganhar pela segunda vez leva a Insígnia de Cascata. Conheça agora em todos os detalhes os três torneios:



Pika Cup: Esta é para quem é iniciante no jogo. Para participar, a maioria dos Pokémon deve estar em nível de experiência entre quinze e vinte. A soma do nível dos três Pokémon participantes deverá ser igual a cinqüenta ou menor.



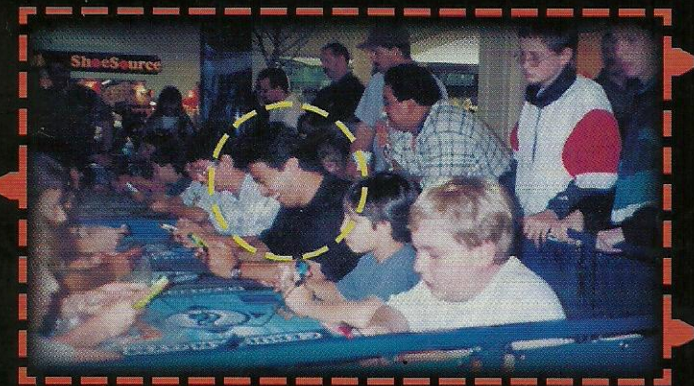
Poké Cup: Esta copa é para quem já conhece bem Pokémon e tem pelo menos cinqüenta horas de jogo. Os Pokémon devem estar entre os níveis cinqüenta e 55 de experiência, e a soma das três não poderá ultrapassar 155. Aqui, algumas regras devem ser seguidas, mas as partidas são menos ferradas que na Prime Cup.

Prime Cup: Esta área é para jogadores experientes. Se você se considera o melhor treinador do pedaço, este seria o seu torneio. Você tem de ter pelo menos três Pokémon com nível de experiência maior que setenta e a soma das três experiências não pode ser maior que 300.

O QUE PODE, O QUE NÃO PODE

Como todo torneio de verdade, há um regulamento bem rígido a ser seguido. Estas são as regras:

1. É terminantemente proibido usar qualquer Pokémon que tenha sido alterado ou "turbinado" por qualquer tipo de acessório não licenciado. Fazer isso pode resultar no malfuncionamento do cartucho e também poderá desqualificar o participante na hora.



Pablo sorri ao triunfar frente a garotada americana

2. No início do torneio, cada jogador deverá entrar em um Pokémon Center, selecionar seis Pokémon para a batalha e mostrá-los para o adversário.
– Na Pika Cup, todos os Pokémon mostrados deverão ter um nível de experiência entre quinze e vinte.
– Na Poké Cup, todos os Pokémon mostrados deverão ter um nível de experiência entre cinqüenta e 55.
– Na Prime Cup, todos os Pokémon mostrados deverão ter um nível de experiência até cem (Level setenta ou mais é recomendado).

3. Dos seis Pokémon que você mostrar ao adversário, escolha três para a batalha. Não mostre estes três Pokémon para o seu oponente.
– Na Pika Cup, a soma dos Levels dos três Pokémon que você escolher deverá ser igual a cinqüenta ou menor.
– Na Poké Cup, a soma dos Levels dos três Pokémon que você escolher deverá ser igual a 155 ou menor.
– Na Prime Cup, a soma dos Levels dos três Pokémon que você escolher deverá ser igual a 300 ou menor.

4. Deposite os três Pokémon que sobrarem de volta no seu PC.

5. Ambos os jogadores devem entrar no Colosseum para a disputa começar.

Ainda há algumas coisas que não podem de jeito nenhum. Dê só uma olhada:
– Você só poderá usar as técnicas Sleep (dormir) ou Freeze (congelar) em apenas um Pokémon por vez. Por exemplo, se colocar um Pokémon para dormir, você não poderá adormecer outro enquanto o primeiro ainda estiver dormindo. Da mesma maneira, se você congelar um Pokémon adversário, não poderá congelar outro enquanto o primeiro ainda estiver paralisado. Apesar disto, você poderá congelar um e colocar outro para dormir no mesmo período de tempo.
– É proibido usar a técnica Metronome (Metrônomo).
– É proibido usar as técnicas Selfdestruct (Auto-Destruição) e Explosion (Explosão) com seu último Pokémon.
Se alguma destas regras forem quebradas, o participante é automaticamente desqualificado do campeonato.

E O QUE EU GANHO COM ISSO?

Qualquer um que estiver na Convenção Pokémon poderá entrar quantas vezes quiser nos torneios. Cada participação vale uma Insígnia oficial da Nintendo. Se ganhar as duas partidas que participar, o treinador ganha mais duas insígnias.



Insígnia Simples
Esta vem dentro do kit que você ganha ao se inscrever em algum torneio ou ao pegar o Mew.



Insígnia 1 (Pokémon 2000 Stadium Tour Competition Badge)
Esta você ganha ao participar da competição, ganhando ou perdendo. Ela é a prova que você competiu em um torneio oficial.



Insígnia 2 (Boulder Badge – Insígnia de Pedra)
No desenho, esta é a insígnia do Ginásio de Pewter, que Ash ganha quando derrota Brock. Aqui, só é preciso vencer uma das duas partidas para ganhar esta insígnia.



Insígnia 3 (Cascade Badge – Insígnia de Cascata)
A Insígnia do Ginásio de Cerulean, que Ash ganha ao derrotar Misty. No torneio, é só ganhar duas batalhas seguidas para recebê-la na moral.

Ao final das lutas, rola um sorteio em cada um dos três torneios. Os escolhidos ganham passes que permitem a eles enfrentar um Treinador da Nintendo em um torneio de Pokémon Stadium, usando os mesmos Pokémon usados nas batalhas do Game Boy. Com o Transfer Pak, seus três Pokémon são transferidos para o cartucho do N64 e a briga começa, com uma grande platéia torcendo como em um estádio de verdade. Pode-se dizer que é emocionante.

E O RESULTADO...

Se você pensa que só crianças participam destes torneios, está muito enganado. Pokémon nos Estados Unidos é coisa tão séria que já contaminou até os adultos. Não era difícil ver um quarentão meio careca duelando com um garotinho de nove anos de idade. E o que é pior, jogando de igual para igual! É interessante notar como os jogadores americanos levam os torneios a sério. Além de saber apertar botões, eles também manjam bastante de teoria, como verdadeiros profissionais do assunto. Todos entendem bem sobre os tipos de Pokémon, qual espécie se dá bem contra a outra, qual é mais fraca, qual golpe usar antes, qual técnica usar em um momento difícil. Para ajudar, existe uma infinidade de livros e manuais que ensinam as melhores técnicas de treinamento e táticas de batalha.

Estou dizendo isso tudo para usar como desculpa pela minha performance lamentável no torneio. Joguei quatro vezes na Prime Cupe e apanhei de diversos treinadores com pelo menos dez anos a menos que eu. Por pura sorte, ganhei algumas poucas lutas, o que garantiu algumas medalhinhas para a minha coleção. Não cheguei nem perto das quase trinta insígnias que vi penduradas nos Game Boys de alguns garotos, mas até que para uma primeira atuação em um torneio oficial, fiquei satisfeito. Na próxima vez estarei melhor preparado, garanto.

PABLO MIYAZAWA

ENFIM, MEW!

Para muitos, esta provavelmente seria a melhor parte do evento: a hora de capturar o Mew. É uma das grandes vantagens de participar de uma convenção oficial de Pokémon. Todos que compareceram ao evento com um cartucho Pokémon têm o direito de ganhar o Mew e ainda um certificado com o número de série, que é a garantia da autenticidade do Pokémon.

Vale lembrar que esta é mesmo a única chance de obter o Mew, já que ele não pode ser encontrado em nenhum cartucho de Pokémon existente no mercado. Se você já gastou horas e horas tentando capturar todos os monstrinhos no Game Boy, sabe muito bem o que isso significa.

Na fila, os monitores lembram para cada um deixar um espaço vazio na Pokédex. Daí, é só entregar o cartucho para o cara do balcão. O processo não demora nem dez segundos. O cartucho é encaixado em uma máquina especial, alguns botões são pressionados e pronto: o Mew já está inteiro em seu Game Boy. Ele ainda está bem fraquinho (no nível cinco e apenas com a habilidade Pound), mas com um pouco de treinamento ele poderá aprender alguns golpes poderosos, como o Transform e o Metronome.

Agora a parte ruim de toda esta história: por enquanto, a distribuição do Mew é mesmo limitada às pessoas que visitam estes eventos nos Estados Unidos. Quer dizer: nada de Mew no Brasil.

Certificate of Authenticity

Your Mew I.D. Number



Ao lado, a máquina que faz a transferência do Mew para o Game Boy; à esquerda, o certificado de autenticidade

DAIKATANA

Ação em primeira pessoa vem para revolucionar o gênero













No ano de 2455, o Doutor Toshiro Ebihara é um arqueologista e descobre uma espada lendária que tem o poder de controlar o tempo e o espaço. Claro que uma descoberta dessas gera um olho grande daqueles bem gigantescos. O resultado é que Ebihara é morto por um assistente que pega a arma e pretende voltar no tempo para conseguir fama e fortuna roubando descobertas de outros cientistas. É exatamente aí que você entra na história controlando Hiro Miyamoto (o sobrenome é uma clara homenagem ao criador de **Zelda**), o neto de Ebihara. O herói tem de vencer o vilão e pra isso também tem de viajar no tempo para detê-lo.

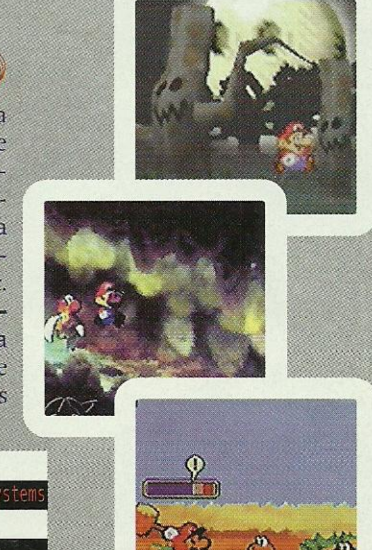
Daikatana é cria de John Romero, criador de **Wolfenstein** e **Quake**. A idéia do sujeito é usar este game para renovar os jogos de tiro e para isso ele mistura um grande modo Multiplayer com elementos de RPG e um enredo legal. Você terá de viajar por quatro eras distintas: a São Francisco atual, Grécia Antiga, a era dos Vikings e ainda um Japão futurista. Já dá pra ver que a diversidade de inimigos é gigantesca e vai de robôs assassinos a guerreiros esqueletos. Mas o lance é que os adversários não vão encontrar um "Zé Mané" pela frente e sim um rapazinho cheio de amor pra dar. Principalmente porque você conta com um arsenal de meter inveja ao Rambo, com mais de 25 armas e itens. Seu armamento varia de acordo com a época em que estiver jogando. Então, na era Viking, por exemplo, seu personagem lutará com arco-e-flecha e no futuro surgem umas metrancas nervosas. O nosso amigo Miyamoto ainda recebe ajuda da guerreira Mikiko e do fortão Superfly. Há um monte de quebra-cabeças (os famosos Puzzles) pra resolver e os inimigos estão espalhados por todos os cantos. Os gráficos são bons e usam e abusam dos efeitos de luz e de mudanças climáticas durante o game. E o que é melhor: **Daikatana** é compatível com o Cartucho de Expansão de Memória, o que deixa os gráficos ainda mais irados.

Produtora :	Kemco
Desenvolvimento:	Ion Storm
Genêro:	Ação
Número de jogadores:	4
Lançamento:	Abril

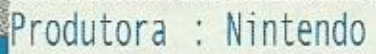
Super Mario Adventure

A continuação de Mario RPG agora sai de vez

Ninguém mais acreditava que a continuação do game clássico **Super Mario RPG**, produzido pela Nintendo e desenvolvido pela Square para o Super NES, fosse mesmo sair. Até que há dois anos, na feira japonesa NintendoSpace World imagens do novo jogo do bigodudo foram reveladas. Batizado de **Super Mario Adventure**, o game realmente sai este ano, abandonando radicalmente o estilo do seu antecessor. Desenvolvido pela Intelligent Systems, **Super Mario Adventure** mistura gráficos desenhados em duas dimensões para os personagens que ficam semelhantes a uma folha de papel com cenários tridimensionais. O que acaba lembrando bastante o visual de **Yoshi's Story** ou um colorido livro de figuras. Ainda assim os cenários guardam muitas características de **Mario Bros.** como blocos para dar cabeçadas, pular em cima dos inimigos e derrotá-los com bundadas. Você ainda poderá fazer amigos durante o jogo e quando precisar, poderá chamá-los para ajudar em uma batalha ou a atravessar um obstáculo, explorar lugares diferentes, conversar com pessoas, comprar coisas etc. Apesar das mudanças, **Super Mario Adventure** reúne bons elementos de RPG, uma jogabilidade original e certamente vai dar conta do recado junto aos milhões de fãs do encanador.



Produtora : Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1
Lançamento: 2000



Duck Dodgers

Jogue com o pato mais legal da TV



Produtora : Infogrames
Desenvolvimento: Paradigm Entertainment
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1
Lançamento: Março

Parece que este ano os videogames da Nintendo serão invadidos pelo Pernalonga e sua turma. Começando pelo atrapalhado Patolino que aparece em sua primeira aventura para o N64 no papel de Duck Dodgers, um super-herói malucão tentando impedir que o marciano Marvin detone a Terra. Para tanto ele terá a ajuda de Gaguinho e vários outros personagens Looney Tunes e das bugigangas futuristas produzidas pela ACME. São cinco planetas e trinta fases enormes para serem exploradas com gráficos bonitos e detalhados. A jogabilidade rápida lembra muito a de **Banjo-Kazooie**. O game está sendo produzido pela Infogrames e desenvolvido pela Paradigm (responsável pelo game **As Aventuras do Fusca**) que garante a qualidade da obra que traz todo um estilão cômico, recriando as clássicas piadas do desenho animado.

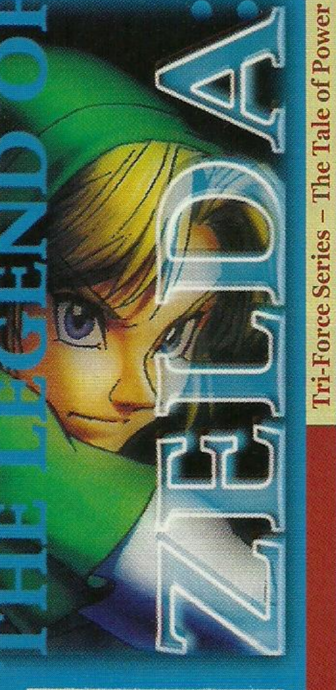
TOMB RAIDER

A aventureira Lara Croft faz sua estréia no portátil da Nintendo

A bela caçadora de tesouros Lara Croft agora vai com você a qualquer lugar... desde que exista um Game Boy Color na relação. O enredo já tradicional traz Lara sempre se metendo em encrencas. Desta vez a heroína viaja para América do Sul à procura de uma pedra Inca chamada Dreamstone (pedra do sonho), que, segundo os manuscritos, possui poderes sobrenaturais. Ao tocar a pedra, flashes de luz cobrem toda a tela e ela é transportada para outro lugar. Onde ela está? Isso é o que você tem de descobrir. **Tomb Raider** é o jogo de Game Boy mais detalhado feito até hoje: usa 2.000 Frames de animação (na **NW** 17, noticiamos erroneamente os 15.000 Frames de **Bionic Commando** – na verdade ele tem 1.500), o que torna a movimentação extremamente realista, a mais perfeita que já apareceu neste console. Além disso, o game possui voz digitalizada, efeitos de luz e traz animações entre as fases, o que parece estar tornando-se uma constante nos novos jogos do Game Boy Color. A conversão dos gráficos de 3D para 2D tornaram a jogabilidade muito parecida com o clássico para Super NES, **The Prince of Persia**. Ou seja: as inovações de **Tomb Raider** prometem uma das experiências mais incríveis já vistas em um game de 8 bits.

Produtora :	Eidos
Desenvolvimento:	Core
Gênero:	Ação
Número de jogadores:	1
Lançamento:	Abril (EUA)

Link não quer saber de descanso e ataca no Game Boy



Quem curtiu **The Legend of Zelda: Link's Awakening** deve estar ansioso por este game que traz Link em uma nova aventura no reino de Hyrule. O mais curioso é que o jogo terá três partes como os três triângulos que formam a TriForce (Poder, Sabedoria e Coragem). O jogador poderá começar em qualquer um dos cartuchos sem se perder em nenhuma das histórias, mas elas vão estar interligadas e determinadas ações que o herói executar em um jogo, influenciarão os outros. Como isso acontecerá, ainda não foi revelado. A Capcom, com seu estúdio interno Flagship, está cheia de segredinhos, mas assim que eles contarem, a gente diz pra vocês.

A história do primeiro jogo, batizado nos EUA de **Tale of Power** (Conto do Poder) é conhecida: a princesa Zelda é raptada novamente por Ganon e Link sai em sua jornada para resgatá-la. Para piorar a situação do herói, a sagrada TriForce criada pelos deuses é quebrada em oito pedaços e o Cajado das Quatro Estações, responsável por controlar o clima na Terra de Hyrule, parte para outra dimensão.



O caos e a destruição tomam conta de Hyrule e para salvá-la Link terá a ajuda de antigos personagens como os Gorons, e outros novos, como um Canguru boxeador chamado Ricky e uma bruxinha aprendiz chamada Maple, que aparece repentinamente durante o jogo. Existem ainda outros personagens como os misteriosos habitantes da Tribo Ulra e os espíritos da Árvore do Mistério que vivem na outra dimensão para onde o cajado foi enviado. Até hoje, todos os games da série foram feitos pela Nintendo mas **Zelda: ToP** quebra um protocolo de mais de uma década e está sendo desenvolvido pelo estúdio Flagship, da Capcom, com supervisão da Big N. Por isso, embora a jogabilidade seja a mesma de **The Legend of Zelda: Link's Awakening** espera-se um jogo muito diferente dos produzidos pela empresa. O primeiro game deve ser lançado em julho nos EUA e cada capítulo será lançado seis semanas depois do anterior.

Produtora :	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo/Flagship
Gênero:	Aventura/RPG
Número de jogadores:	1
Lançamento:	Não Definido

Metal Gear Ghost Babel

Espionagem sem limites

Metal Gear é um clássico da espionagem já consagrado no NES e que agora está ganhando uma versão exclusiva para o Game Boy Color. O estilo de jogo continua o mesmo: vasculhar áreas, descobrir passagens e fazer tudo isso em sigilo absoluto, tentando não ser descoberto pelos inúmeros inimigos do jogo que estão sempre à procura de invasores. Mais uma vez Solid Snake terá de acabar com a ameaça dos tanques nucleares chamados de Metal Gear. Mas o que você vai encontrar em **Metal Gear Ghost Babel** não é apenas uma versão melhorada dos jogos para NES, já que ele conta com vários itens do jogo lançado para Playstation. Granadas estáticas, óculos de visão noturna e máscara antigás são alguns exemplos. Outra novidade são as VR Missions, em que você treina e pega a manha para lidar com todas as bugigangas de Snake. A discrição sempre foi obrigatória nos games **MG**, e em **Ghost Babel** não é diferente: os inimigos estão em todos os cantos e se conseguir driblá-los, melhor pra você.

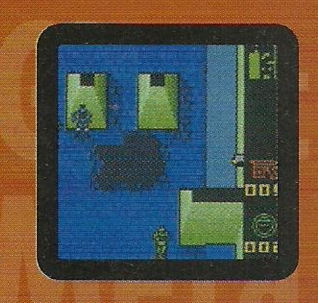
O novo petardo da Konami aceita também o cabo Game Link, num Multiplayer para dois jogadores se divertirem ao mesmo tempo. É desde já um dos grandes lançamentos deste ano para o seu Game Boy Color.

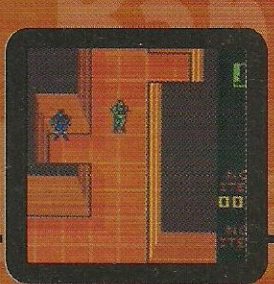
Produtora :	Konami
Desenvolvimento:	Konami
Gênero:	Ação
Número de jogadores:	2
Lançamento:	Abril











Pokémon

O jogo de Pokémon mais esperado do novo milênio chegou em nossa
e contamos tudo em detalhes absolutamente exclusivos pra você. E

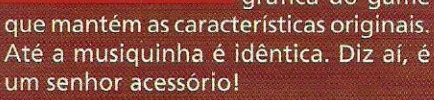


Stadium

redação e não perdemos tempo. Testamos, jogamos, viramos do avesso mostramos como funciona o Transfer Pak. Cortesia de Rogerio Motoda

Receita para jogar o game de Pokémon mais completo lançado até agora: pegue um cartucho de Pokémon para Game Boy, encaixe-o no Transfer Pak e depois junte tudo no Controller do N64. Daí é só ligar o tão aguardado **Pokémon Stadium** e aproveitar ao máximo esta maravilha da tecnologia.

Entendeu alguma coisa? Se a resposta é negativa, não precisa esquentar a cabeça. É que este novo game vem acompanhado de um acessório inédito no hemisfério ocidental: o engenhoso Transfer Pak, capaz de transportar os bichos do Game Boy para o N64, além de permitir jogar as versões **Azul**, **Vermelha** e **Amarela** na sua TV de catorze, vinte ou mais polegadas. E tem mais: todas as versões ficam com o visual à la Game Boy Color. O que não muda é a qualidade gráfica do game que mantém as características originais. Até a musiquinha é idêntica. Diz aí, é um senhor acessório!



Mas as novidades não param por aí. Em **Pokémon Stadium** você pode participar de batalhas e duelos nunca antes vistos. Quem assistiu **Pokémon – O Filme** e saiu da sala de cinema sem saber se o Mewtwo era mais forte que o Mew, ou vice-versa, vai ter a chance de tirar a dúvida em casa. É isso mesmo! O jogo tem quase todos os Pokémon e os outros que estiverem faltando é só transferir.

Todos os bichinhos têm um visual tridimensional – inclusive os Pokémon inseridos via Transfer Pak. A adaptação do desenho ficou perfeita, como em **Pokémon Snap**. Aliás, também dá para tirar fotos no modo Gallery (exclusivo da versão ocidental) de **Stadium**. Tá certo que os modelos não saem correndo de um lado para outro e não fogem das lentes, mas mesmo assim é divertido fotografar seus Pokémon preferidos para depois guardá-los para a posteridade. E já que tirar os retratos é uma moleza, o negócio é caprichar em ângulos de câmera diferentes do tradicional.



Pouca conversa, muita diversão

Quem já jogou as versões do Game Boy, sabe que os jogos de Pokémon têm muita conversação. Isso absolutamente não rola em **Pokémon Stadium**, ou seja: é pauleira que rola do começo ao fim. O que mais chama a atenção no jogo é a oportunidade de viver lutas inéditas no desenho animado. Você consegue imaginar como seria um duelo entre o dorminhoco Snorlax e o estranho Omastar? Que poderes eles usariam? Difícil imaginar, não é? Para descobrir, só jogando mesmo. E isso vale para todos os personagens.

As batalhas acontecem em "ringues" no formato de pokébola e mantêm o estilo RPG do game original, ou seja, enquanto um ataca, o outro tenta se defender. Para fazer isso, é necessário

COMANDOS



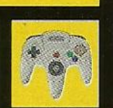
COMANDOS

		NOTA
Gáficos	8,5	8,7
Som	8,0	
Jogabilidade	8,5	
Diversão	9,0	
Replay	9,0	

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Luta
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	HAL Laboratories
Cartucho de memória:	Não
Rumble Pak:	Sim
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Pokémon

dar uma seqüência de comandos: se o seu Pokémon está atacando pela primeira vez, aperte o botão A e em seguida segure R. Vai aparecer um menu com todas as técnicas disponíveis (são quatro no total). Opte por uma delas apertando qualquer um dos botões C. Aí é só esperar e ver o que acontece. Se conseguir memorizar todos os golpes de primeira, não há necessidade de pressionar todos os botões novamente. Simplesmente aperte A e o botão C que preferir.



Uma coisa que vale a pena ser explicada é sobre a ordem dos ataques. Afinal, quem ataca primeiro? Tudo vai depender da agilidade, sua e do Pokémon. O mesmo vale para a defesa. Assim, é muito importante escolher o bichinho certo. Fique de olho em todas as informações que puder para fazer bonito. E mesmo que as coisas fiquem feias, ainda há esperanças. Como na série animada, você pode chamar sua criaturinha de volta para a pokébola e enviar outra mais preparada para a arena.

Só por aí, percebe-se que o game não é tão parado quanto parece. Além de exigir rapidez de raciocínio, após cada ataque rola uma seqüência animada supercaprichada. A preocupação com os detalhes é tão grande que os Pokémon chegam a piscar os olhos e mudam de expressão de acordo com os danos sofridos. Os efeitos de luz são excelentes e os golpes têm uma variedade enorme de formas e cores. Os cenários, apesar de serem simples, mudam de acordo com o tipo de ginásio ou de competição. Os ângulos de câmera compensam este probleminha mostrando as lutas sob vários pontos de vista.

Na parte sonora, a única mancada fica por conta das vozes dos bichinhos, que não foram incluídas. Você escolhe o Pikachu, por exemplo, e fica esperando ele dizer "Pika, Pika" e nada. Seria um lance a mais para os fãs, que adorariam. Mas a vida é dura e pelo menos há um locutor animando a peleja pra todo mundo entrar no clima.

A jogabilidade é simples, na verdade é das mais fáceis que há no Nintendo 64, já que não é necessário movimentar seu bichinhos, apenas apertar os botões certos. Quanto ao nível de dificuldade, tudo vai depender da sua familiaridade com as criaturinhas e de espécimes com um bom nível de experiência vindas do cartuchinho de Game Boy. Mas isso realmente não é problema. Com um jogo tão completo como este você só precisa pensar em uma coisa: divertir-se como nunca!

Trocando Pokémon

Para enfrentar as batalhas usando seus Pokémon do Game Boy, é preciso que o Transfer Pak esteja conectado ao seu Controller. Você também pode deixar alguns times preparados para usar em cada uma das competições. Eles estarão à sua disposição sempre que forem registrados. Para fazer isso, entre em Register e forme um grupo com seis participantes.

Se o seu amigo quiser jogar com os bichinhos dele, mas só houver um Transfer Pak disponível, siga os seguintes passos:

1. Primeiro encaixe o cartucho do segundo jogador no acessório e conecte-o ao primeiro Controller.



2. Ligue o videogame, entre em Free Battle, selecione os Pokémon que vai usar e depois registre-os.

Usando o Transfer Pak

"Por que não inventaram isso antes", muitos devem se perguntar. O Transfer Pak é realmente uma traquitana muito bacana. Por enquanto o acessório só pode ser usado no **Pokémon Stadium** e com o cartucho **Pokémon** para Game Boy conectado. Mas logo, logo vai ser compatível com **Perfect Dark** para N64. Veja o passo-a-passo de como ligar o Transfer Pak no Nintendo 64:



1. Encaixe o cartucho **Pokémon** (**Azul**, **Vermelho** ou **Amarelo**, na parte transparente do Transfer Pak (coloque a fitinha com a frente virada para o lado de fora)



2. Ainda com o videogame desligado, conecte o acessório no espaço do Controller onde você costuma colocar o Cartucho de Memória ou o Rumble Pak.



3. Ligue o N64 e note que o cartucho foi identificado.

Stadium

3 O próximo passo é desligar o game e fazer a mesma coisa com o cartucho de Game Boy do primeiro jogador. Não esqueça de registrar! Agora é só voltar para Free Battle e escolher seu time preferido.

Outro recurso legal é que com o aparelho você pode transportar os personagens que não está usando para as caixas (boxes) do N64. O inverso também está valendo. Isso libera a memória do cartuchinho de Game Boy, que fica com mais espaço para guardar as coisas.

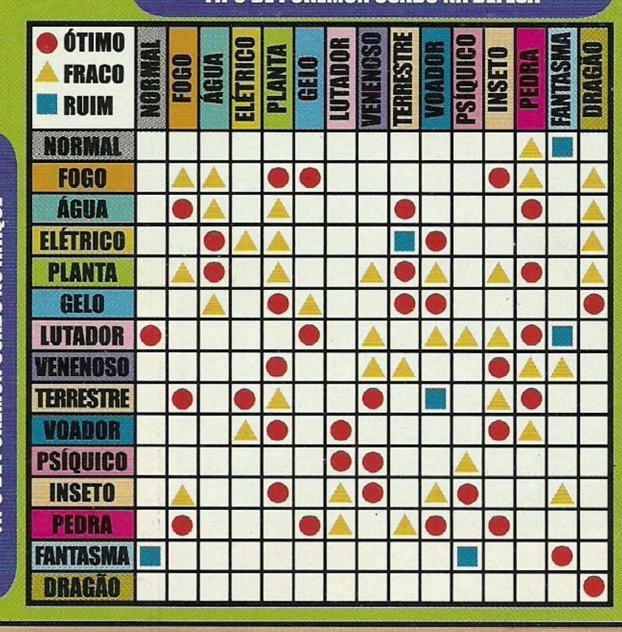
O Transfer Pak ainda substitui o Cabo Game Link, aquele que você usa para trocar criaturinhas com os amigos. Mas a barganha só é realizada se as duas partes tiverem seus respectivos acessórios e cartuchos.

Pokémon certo na hora certa

Quem assiste o desenho **Pokémon** já deve ter ouvido isso umas vinte vezes: "Para conseguir a vitória, você deve antes prestar atenção no seu inimigo." E você se pergunta: "por quê"? Então imagine a cena: você vai lutar contra o grandalhão Charizard, e tem de escolher um de seus três Pokémon. Pois bem, você olha para o lado e vê seu lindo e inocente Oddish, o assustador Scyther e o malvado Gyarados. Quem você escolhe? De cara descarte o Oddish, que vai espalhar pólem em outro canto. Fica entre o Scyther e o Gyarados. "Ah! Vou escolher o Scyther, que só a cara de mal já basta para espantar o Charizard!"
Pois dificilmente você vai conseguir vencer um Pokémon de Fogo (como o Charizard) usando um tipo Inseto (como o Scyther). Pobre Scyther, pode ter certeza de que a coisa vai literalmente pegar fogo! A melhor escolha seria o Gyarados, afinal contra fogo nada como um balde d'água! Entendeu porque é importante observar o inimigo? É fundamental conhecer o tipo do Pokémon adversário, para poder escolher entre os seus Pokémon qual vai se sair melhor na luta. As regras são básicas: contra fogo use água ou pedra, contra água tente elétrico ou planta, já contra elétrico o negócio é usar planta ou dragão etc. Não fique desesperado tentando decorar quais tipos podem ser melhores ou piores que outros!! É só usar a tabela abaixo e chegar à vitória. Não tem erro!

Lílian Maruyama

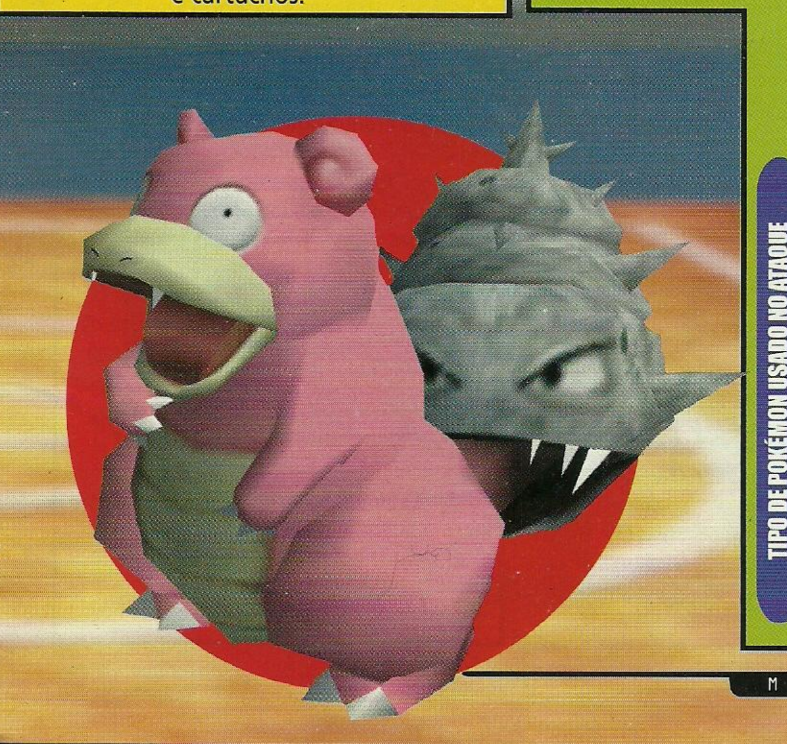




● ÓTIMO ▲ FRACO ■ RUIM

TIPO DE POKÉMON USADO NO ATAQUE (linhas) / TIPO DE POKÉMON USADO NA DEFESA (colunas)

	NORMAL	FOGO	ÁGUA	ELÉTRICO	PLANTA	GELO	LUTADOR	VENENOSO	TERRESTRE	VOADOR	PSÍQUICO	INSETO	PEDRA	FANTASMA	DRAGÃO
NORMAL													▲	■	
FOGO		▲	▲		●	●						●	▲		▲
ÁGUA		●	▲		▲				●				●		▲
ELÉTRICO			●	▲	▲				■	●					▲
PLANTA		▲	●		▲			▲	●	▲		▲	●		▲
GELO			▲		●	▲			●	●					●
LUTADOR	●					●		▲		▲	▲	▲	●	■	
VENENOSO					●			▲	▲			●	▲	▲	
TERRESTRE		●		●	▲			●		■		▲	●		
VOADOR				▲	●		●					●	▲		
PSÍQUICO							●	●			▲				
INSETO		▲			●		▲	●		▲	●			▲	
PEDRA		●				●	▲		▲	●		●			
FANTASMA	■										■			●	
DRAGÃO															●



Pokémon

Todos os modos de jogo



Battle Now

Este é um modo de jogo para quem não quer perder tempo escolhendo os melhores bichinhos para lutar. Os times de Pokémon já estão formados. No máximo, você pode escolher as três criaturinhas que vai usar.

Event Battle

Exclusivo para dois jogadores. É necessário que ambos tenham Transfer Pak e cartucho de **Pokémon** para Game Boy. Com isso, dá para enfrentar o adversário usando os seis bichinhos que você está carregando no momento. As regras da batalha e a duração (de cinco a noventa minutos) são definidos por você. Se o tempo terminar e os dois treinadores estiverem com a mesma quantidade de Pokémon, leva a melhor aquele que tiver a maior quantidade de HP.

Free Battles

O jogo é para até quatro jogadores. Você pode desafiar ou formar uma equipe com seus amigos. Os Pokémon do Game Boy podem ser usados e as regras ficam por sua conta.

Victory Palace

Quando um Pokémon vence o campeonato do modo Stadium ou derrota o líder do castelo, ele automaticamente é presenteado com uma belíssima estátua. Ela fica exposta e pode ser idolatrada a qualquer hora.



GYM Leader Castle

Esta é uma competição de "sobrevivência". Seu objetivo é chegar até o líder de Ginásio do Castelo Pokémon. Mas para isso você deverá enfrentar todos os treinadores e líderes de ginásio que encontrar pelo caminho (os mesmos de **Pokémon Vermelho**, **Azul** e **Amarelo**), incluindo Brock e Misty. Eles representam a cidade de Pewter, Cerulean, Vermilion, Celadon, Fuchsia, Safron, Cinnabar e Viridian. Cada vitória rende uma insígnia. Esta modalidade de jogo é apenas para um jogador e não há restrições quanto ao nível dos Pokémon.

GB Tower

Aqui você joga **Pokémon** para Game Boy no seu N64. Ligue o Transfer Pak e espere o jogo carregar. Se a tela do seu portátil é em preto-e-branco, seu joguinho vai ganhar algumas cores. Antes de desligar o game, vá para o Pokémon Center e grave o jogo.



Pokémon Lab

No laboratório do professor Carvalho, você pode organizar todos os seus Pokémon e os itens salvos no cartucho de Game Boy. O lugar tem quatro tipos de aparelhos:

PC - Para usar o computador, as informações de jogo precisam ter sido gravadas no Pokémon Center. Se você não fez isso, vá para GB Building e grave o jogo. Também dá para ver quais Pokémon podem participar dos diferentes campeonatos.



Itens - Aqui é possível reorganizar os itens que estão sendo usados no jogo, movê-los para o cartucho de N64 ou trazê-los de volta para o Game Boy. Você consegue ver tudo o que está carregando e tem a possibilidade de organizar os itens do jeito que quiser. Também dá para escolher golpes novos para o Pokémon usar: basta selecionar um golpe e guardá-lo na caixa Items Held.

Ao contrário do Game Boy, é possível ver o nome do ataque, eficácia, chance de acerto (ACCURACY), força (PWR) e tipo (PP). Fora isso, você também descobre a utilidade de cada item, como o Silph Scope, que deixa os fantasmas claramente visíveis.



Boxes

Reorganize os boxes (caixas), mova o box do Game Boy para o N64 ou traga de volta as caixas para o portátil. Os monstrinhos podem ficar dentro das caixas de **Pokémon Stadium** durante o tempo que você quiser.

Stadium



Stadium

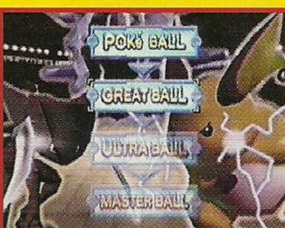


See List - É o melhor lugar para conhecer os Pokémon. Você confere a lista completa dos bichinhos que possui, incluindo os níveis e itens como HMs e TMs. As informações técnicas são detalhadas e dá para aprender tudo sobre os movimentos de cada Pokémon. Você fica sabendo, por exemplo, quantos por cento de chance um determinado golpe tem para funcionar ou que a defesa tal é mais eficiente. Se a sua criaturinha preferida não é lá muito boa de briga, pelo menos pode aprender novos ataques. Selecione o Pokémon e veja qual golpe ele pode assimilar.

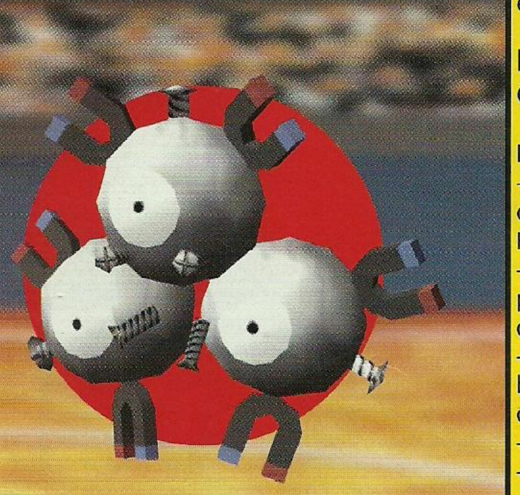
Dispute os quatro campeonatos: Pika Cup, Petit Cup, Poké Cup e Prime Cup. Estas duas últimas são divididas em subtorneios. Use os Pokémon que estão no N64 ou pegue os do Game Boy. Regras básicas dos campeonatos:
- O treinador deve carregar seis Pokémon;
- O jogador só pode levar três Pokémon para a batalha;
- O primeiro treinador que derrotar os Pokémon do adversário é o vencedor;
- Quem vencer todas as batalhas é o grande campeão;
- Durante o duelo, você não pode fazer dois Pokémon adversários dormirem e nem congelarem. O que dá para fazer é botar um bichinho para dormir e deixar o outro congelado;
- Nenhum jogador pode usar um golpe de Explosão (Explosion) ou o de Autodestruição (Selfdestruct) contra o último Pokémon adversário (se o treinador não respeitar esta regra ele simplesmente é desclassificado).



Petit Cup
- Só participam os Pokémon com a altura máxima de seis polegadas e oito pés, e até 44 libras de peso;
- O nível dos bichinhos tem de estar entre 25 e 30;
- A combinação do nível dos Pokémon não pode ser superior a oitenta;
- Mew não pode participar.



Prime Cup
- Todos os Pokémon estão no nível cem. Não há limite de entrada para os monstrinhos;
- O nível de dificuldade deste modo é quatro;
- Não há limites quanto aos níveis dos Pokémon;
- Mew pode participar.



Regras das competições do modo Stadium

Poké Cup
- É o torneio oficial da Liga Pokémon;
- Podem participar os bichinhos do nível 50 ao 55;
- Os níveis de batalha somados não podem ser maiores do que 155;
- Mew não pode participar;
- O campeonato está no nível quatro de dificuldade.



Pika Cup
- A participação é limitada aos Pokémon do nível 15 ao 20;
- O nível dos três Pokémon combinados nunca pode ser maior do que 50;
- Mew não pode participar.



Pokémon

Minigames do Kids Club

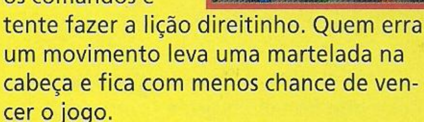
Você gostou dos minigames de **Mario Party**? Sim? Então vai poder relaxar um pouco em nove divertidos jogos. Não esqueça de convidar os amigos!



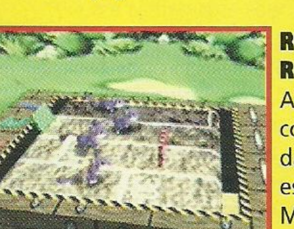
MAGIKARP' S SPLASH

Mostre que seu Magikarp é ágil o bastante para saltar e tocar uma campainha o maior número de vezes. Para não perder tempo, aperte o botão A cadenciadamente: espere o peixe cair no chão e só então faça-o pular novamente.

CLEFAIRY SAYS



Siga o mestre, quer dizer, o professor Clefairy. Preste atenção nos movimentos que ele faz, memorize os comandos e tente fazer a lição direitinho. Quem erra um movimento leva uma martelada na cabeça e fica com menos chance de vencer o jogo.



RUN, RATTATA, RUN

Aqui você precisa correr desenfreadamente em uma esteira rolante. Mas não é só apertar o botão A rapidamente, é necessário saltar obstáculos usando o direcional do Controller.

SNORE WAR



O feitiço pode voltar-se contra o feiticeiro neste minigame. No comando de um Drowzee, você deve usar os poderes psíquicos para fazer os oponentes dormir. O momento exato em que o poder deve ser liberado é quando o pêndulo passa sobre a marca vermelha no centro da esfera.

THUNDERING DYNAMO



Preste atenção às cores que aparecem no gerador. Elas indicam qual botão deve ser apertado para que o Pokémon recarregue a energia da máquina. Quem contribuir mais, ganha o jogo e se livra de um belo choque!



SUSHI-GO-ROUND



Neste apetitoso minigame, o objetivo é fazer com que o seu Lickitung devore o maior número de sushi que puder. E não é só comer tudo o que aparecer na frente, é preciso degustar os mais caros.

EKANS HOOP HURL



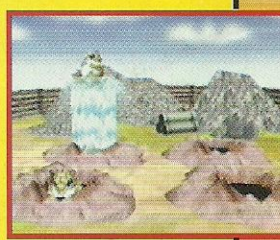
Ekans enrola seu corpo e transforma-se em argola para conseguir capturar os Digletts. Quanto mais Pokémon terrestres você conseguir acertar, melhor. Para isso, mire bem o alvo e controle a força com a Alavanca de Controle.

ROCK HARDEN



Kakunas e Metapods se enfrentam neste minigame. Seu Pokémon está sendo atacado com pedras e o único jeito de sobreviver é usando a habilidade de endurecimento. Repare na sombra das rochas e aperte o botão A somente quando o perigo estiver por perto.

DIG! DIG! DIG!



Aperte alternadamente os botões L e R para seu Sandshrew cavar um poço. Só pare de furar o solo quando a água começar a jorrar.

Stadium

Lutas dos bichos agita Convenção americana

Na convenção Pokémon que atualmente está rodando os Estados Unidos, o grande destaque é o estande reservado ao **Pokémon Stadium**. O momento maior ocorre quando os participantes dos torneios de **Pokémon** do Game Boy (que você viu na página dezoito) ganham o direito de entrar em uma supercompetição de **Stadium**.

Funciona assim: ao final de cada rodada do campeonato, uma pessoa é sorteada. Os seis Pokémon que o felizardo usou no torneio são transferidos do Game Boy para o cartucho de Nintendo 64. Daí, são seguidas as regras do game: o jogador seleciona três destes seis Pokémon (até o Mew pode ser usado, já que todo mundo que vai ao evento ganha um) e se prepara para uma luta contra as criaturas bem treinadas dos monitores da Nintendo. Se ganhar, o treinador leva o título de "verdadeiro mestre Pokémon", o que não é pouca coisa.

O interessante é notar que a luta que acontece no Nintendo 64 tem o mesmo clima das lutas do torneio de Game Boy, com a diferença óbvia dos gráficos tridimensionais e da animação. Fora isso, a sensação é exatamente a mesma de uma luta no portátil. Se você é daqueles que curte ligar o Cabo Link e enfrentar os amigos, **Pokémon Stadium** é uma necessidade de primeiro grau.

Pablo Miyazawa de Orlando



Na convenção Pokémon é assim: a jogatina rola solta e todo mundo fica querendo ganhar insígnias verdadeiras

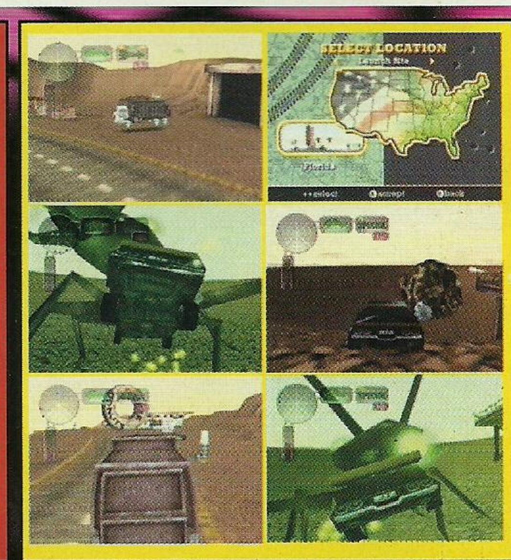


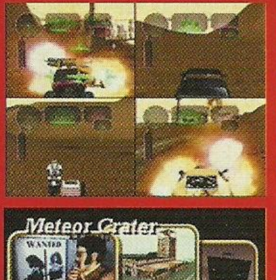
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

É um arrasa quarteirão no verdadeiro sentido da palavra

Por Renato Siqueira

A seqüência de **Vigilante 8** acaba de chegar para o Nintendo 64 e com ele retorna um dos estilos mais legais de jogo, a batalha automobilística. Pegue vários carangos completamente diferentes dos que costuma ver em jogos de corrida como caminhões de lixo, ônibus e um carro espacial armados até os dentes, misture com personagens completamente aloprados, junte três amigos e coloque tudo isso em uma arena.
O clima "década de 70" foi mantido nesta nova versão, alguns personagens antigos estão de volta e outros fazem sua primeira aparição em um total de dezoito participantes. O jogo traz heróis, como John Torque e seu V8, e vilões que fazem do solo americano um lugar completamente inabitável.
Second Offense é um dos únicos games com uma história que quebra a típica linha destruição em massa sem o mínimo sentido com a presença de um série de missões e objetivos. Ainda foram acrescentados novíssimos elementos, como armas mais nervosas e outras engenhocas divertidas.
Embora seja muito semelhante ao anterior o visual ficou bem melhor, com efeitos de luz nos carros e a arquitetura das arenas é bastante complexa. São no total doze fases com cenários gelados, praias, desertos e cidades devastadas com vários caminhos alternativos e passagens secretas que elevam o desafio. O motorista pode ainda usar os objetos do cenário para destruir os adversários, como fazer uma rosquinha gigante rolar sobre o rival. A trilha sonora tenta manter um pouco do clima setentista com muitos ritmos misturados como música latina e uns superfunks.
Você começa o game com nove carros e conforme vai detonando os chefes de fase no modo Quest, novos veículos vão sendo liberados. Até uma cópia do modelo usado no filme **De Volta Para o Futuro** está secretamente colocada no game. Se você jogou a versão anterior vá sem medo porque **Second Offense** é diversão em dobro.





Muitos modos

Não falta variedade pra quem quer se divertir sozinho, em dupla ou até com três ou quatro amigos. Fora os modos normais. Dê uma olhada:

Arcade: Neste modo dá para começar por qualquer fase e ir detonando os inimigos na ordem que quiser. Você escolhe o número e o tipo dos adversários que vai enfrentar. É uma boa pedida para treinar os combos e escolher um veículo favorito.

Quest: Você precisa terminar todas as missões completando todos os objetivos. O trajeto é pré-determinado e existe um enredo diferente para cada personagem. É possível completar este modo com dois jogadores. Aí ninguém segura! Se você não se lembrar dos objetivos, basta pausar o game, escolher Objectives e dar uma lembrada.

Survival: Este modo é idêntico ao Arcade, mas desta vez você não pode escolher os carros que terá de enfrentar. Como no Arcade, o único objetivo é detonar tudo pela frente.

Cooperative: Você e um camarada detonando os carros inimigos.

Versus: Um contra legal para mostrar quem é o melhor na demolição.

Brawl: No modo Multiplayer é cada um por si, então escolha quatro amigos e detone tudo pela frente.

Team: Aqui você forma duas duplas e se enfrentam até os carros ficarem completamente destruídos.

Smears: Semelhante ao Brawl mas quando dois personagens saem o game acaba.

COMANDOS



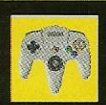
COMANDOS

Gáficos	8,5
Som	8,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Replay	8,0

NOTA
8,0

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	LuxofluxCorp.
Cartucho de memória:	Sim
Rumble Pak:	Sim
Tamanho:	Não disponível
Recomendado para:	Acima de 13 anos

Detonando nos combos

Cada arma do jogo possui uma série de combos que podem ser ativados com um certo número de munições. Para não deixar você na mão preparamos uma bela listinha das combinações para detonar os inimigos. Eles vão se dar mal na sua mão.

Interceptor Missiles

Halo Decoy
cima + cima + baixo + Z (**Você precisa de:** 2 mísseis)

Afterburner
cima +cima + cima + Z (**Você precisa de:** 2 mísseis)

Multi Missile
cima +cima + direita + Z (**Você precisa de:** 2-4 mísseis)

Bull's Eye Rockets

Road Runner
cima + baixo + baixo + Z (**Você precisa de:** 2 foguetes)

Stampede
cima + baixo +cima + Z (**Você precisa de:** 2-5 foguetes)

Nome não divulgado
cima + baixo + direita + Z (**Você precisa de:** 2 foguetes)

Sky Hammer Mortar

Turtle Turnover
baixo+ baixo + baixo + Z (**Você precisa de:** 2 Shells)

Crater Maker
baixo + baixo +cima + Z (**Você precisa de:** 2-5 shells)

Flat Maker
baixo + baixo + direita + Z **Você precisa de:** 2 Shells

Bruiser Cannon

Cow Puncher
baixo+ cima + baixo + Z (**Você precisa de:** 2 Shells)

Buckshot
baixo +cima + cima + Z (**Você precisa de:** 2-6 Shells)

Bounceshot
baixo + cima + direita + Z (**Você precisa de:** 2 Shells)

Roadkill Mines

Bear Hug
esquerda + direita + baixo + Z (**Você precisa de:** 2 minas)

Cactus Patch
esquerda + direita + cima + Z (**Você precisa de:** 2-6 minas)

Floating Mine
esquerda+ direita + direita + Z (**Você precisa de:** 2 minas)

Brimstone Burner

Hot Foot
direita + esquerda + cima + Z (**Você precisa de:** 10 galões)

Firewall
direita + esquerda + baixo + Z (**Você precisa de:** 2-16 galões)

Oil Slick
direita + esquerda + direita + Z (**Você precisa de:** 5 galões)





















O homem-macaco mais famoso da galáxia detona em duas dimensões e meia

Você é daquele tipo de gamemaníaco nostálgico que não agüenta mais os games em ambiente tridimensional do Nintendo 64 e morre de saudades daquelas aventuras de plataforma em duas dimensões? Então pode ficar contente. **Disney's Tarzan** é o game que você esperava. Quer saber por quê? Primeiro: é baseado no desenho animado que lotou os cinemas no ano passado. Segundo, é resultado da parceria entre a Disney Interactive e a Activision, duas empresas que entendem bem do assunto. Terceiro, é um game de plataforma daqueles que não se faz há muito tempo. E é divertido pacas.

Mim Tarzan, você Jane

Vamos a um pouco de história. Tarzan foi criado pelo escritor inglês Edgar Rice Burroughs na década de 20 e já ganhou diversas versões para cinema e quadrinhos. Mas o herói andava bem em baixa e nada de decente foi lançado nos últimos tempos. Tudo mudou no ano passado, quando o desenho da Disney deu uma boa renovada no personagem. E que renovação: o novo Tarzan em nada parece com o das antigas. Estilo atlético, cabeludão com Dreadlocks, jeitão de surfista boa-vida, este é o Tarzan 2000.

Vamos aos méritos do game. **Disney's Tarzan** dá um sopro de vitalidade a um gênero que estava praticamente sepultado no Nintendo 64: os games de plataforma horizontal. Fazia tempo que a Nintendo não lançava um game realmente bom neste estilo. Em uma época marcada pelos jogos com ambientes tridimensionais, **Tarzan** nos faz lembrar aqueles cartuchos bacanas e eternos do Super Nintendo, como **Donkey Kong Country**, **Super Mario World** e **Mega Man**.

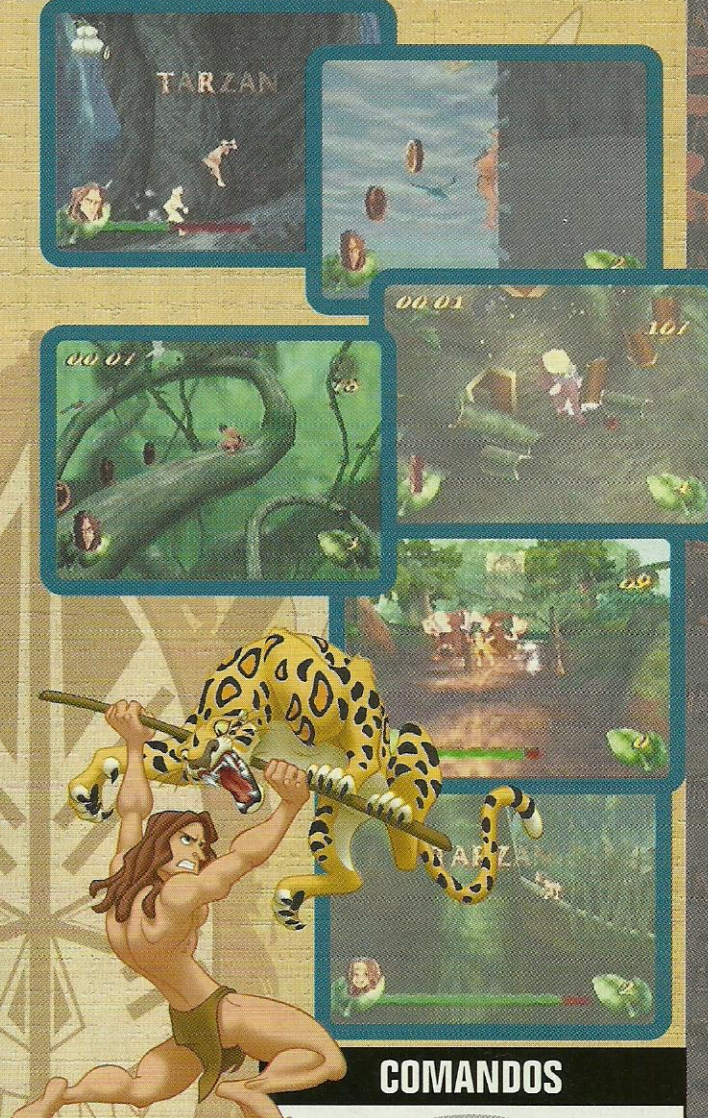
O game se desenrola em duas dimensões, mas com alguns momentos tridimensionais. Daí vem a definição 2 1/2 D, ou seja, duas dimensões e meia. Para explicar melhor: 2 1/2 D é um modo de definir um jogo de plataforma 2D com caminhos pré-determinados, mas que apresenta gráficos e cenários em 3D. Tudo isso dá uma impressão quase certa de que a ação se passa em ambiente tridimensional, da mesma maneira que em **Yoshi's Story**.



Visual acachapante

Você se lembra de **Mogli – O Menino Lobo** (The Jungle Book) para Super Nintendo? Então vai relacionar ambos os jogos quase que automaticamente. O estilo de **Tarzan** é bem parecido, principalmente ao lembrarmos que a história de Mogli é parecida com a de Tarzan – com a diferença que um foi criado por lobos e o outro por macacos. O game tem a mesma seqüência do filme que você viu no cinema: Tarzan é uma criança abandonada na selva que é criada por uma família de primatas. Um dia, já crescido, ele se reencontra com os humanos e se apaixona pela bela Jane. Daí ele terá de enfrentar um monte de desafios para conquistar sua amada e ser aceito pela sociedade.

Desenvolvido pela Eurocom, **Tarzan** é puro capricho. Os gráficos têm aquela qualidade Disney com a qual estamos todos mais do que acostumados e certamente estão entre os mais bonitos que já apareceram no N64. O visual é bem parecido com os do desenho animado e o movimento dos personagens é bem realista. Mas o que realmente chama a atenção são os cenários, cristalinos e coloridos, riquíssimos em detalhes. A parte sonora também não fica atrás. Os ruídos da selva e as vozes dos personagens são iguais as do filme, o que aumenta o realismo. O herói fala algumas frases engraçadas no decorrer do jogo, e também dá o berro característico quando sai balançando pelos cipós.
O Homem-Macaco tem um monte de habilidades e movimentos, inclusive aquele surfe sobre as árvores que já entrou para a história como uma das melhores cenas de um desenho Disney. Além disso, Tarzan deve coletar itens, pular obstáculos, dependurar-se em cipós, pegar impulso em animais bonzinhos, nadar e se arrastar. No total são treze fases cheias de ação que se passam no coração da selva e mais doze de bônus.

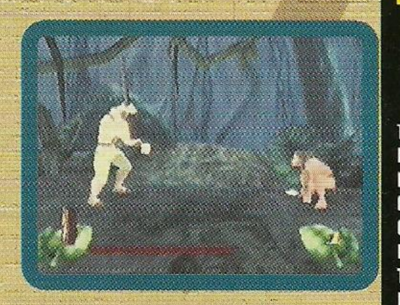


Para tirar um lazer descompromissado

Como todo game de plataforma que se preze, a jogabilidade é bastante precisa: os botões respondem imediatamente aos comandos sem dificuldades maiores. O objetivo de cada fase é.... adivinhem? Chegar até o final. Claro que existem pequenos objetivos secundários, como coletar letras para formar a palavra Tarzan, pedaços de mapa para abrir as missões bônus e outros símbolos. Os inimigos são macacos, e outros bichos da floresta, que você terá que enfrentar arremessando frutas ou espetando com uma lança. Também há tempo para um pouco de surfe em árvores, balançar em cipós e às vezes lutar com algum chefão.
Tarzan dá uma sensação de nostalgia aos jogadores que se acostumaram com os muitos games de plataforma do Super NES e inclusive do Nintendinho. A única coisa negativa em relação ao game pode ser, para muitos, um fator positivo: **Tarzan** é muito fácil, até mesmo para os não muito experientes. Suas treze fases são relativamente curtas e não apresentam grandes desafios, mesmo no nível de dificuldade Hard. Fica claro que o jogo é destinado ao público infantil, mas isso não quer dizer que os marmanjos não irão ter um belo lazer com o cartucho.

Pablo Miyazawa





DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Eurocom
Gênero:	Ação
Cartucho de memória:	Sim
Rumble Pak:	Sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS

Botão Z - Bate as mãos no chão
Alavanca de Controle - Movimenta o personagem
Botão A - Pula
Botão B - Arremessa frutas
C-direita - Golpeia com arma (forte)
C- baixo - Arremessa frutas rápido
C- cima - Golpeia com arma
Botão L e R - Seleciona frutas

COMANDOS

Gráficos	9,5
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Replay	7,0

NOTA 8,5



Clássico de corrida chega abalando seu Nintendo 64. Por Renato Siqueira

RIDGE RACER N64

No início dos anos 90, a Namco lançava nos fliperamas Ridge Racer, um dos Arcades de corrida mais conhecidos da atualidade. O game fez tanto sucesso que originou uma série em outros consoles. Este ano, o estúdio de desenvolvimento interno da Nintendo, NST, produziu esta versão 64-bit exclusiva.

O game chega ao Nintendo 64 com toda a emoção encontrada nas versões anteriores. Os carros usados no jogo são todos originais e o interessante é que o nome de cada um deles é baseado em antigos games de sucesso. Quem conhece vai se lembrar de jogos como **Galaxian**, **Xevious** ou **Pac Man**. Até mesmo a eterna musa virtual, Reiko Nagase faz sua aparição com seus belos olhos na abertura e em alguns menus do jogo.

Graficamente, o game está muitíssimo bem caprichado e colorido, superando facilmente qualquer versão já lançada. Os carros têm três ângulos de visão diferentes e possuem reflexos de luz na lataria. As lanternas acendem nos túneis, pistas noturnas e na perseguição a um adversário possuem efeitos muito legais que simulam velocidade.

Você começa o game com quatro carangos e conforme vai ganhando troféus, novos modelos são liberados. São vinte e cinco carros no total e nove pistas diferentes sendo quatro delas exclusivas do Nintendo 64. Os percursos de cada pista são sempre no mesmo mapa, o que muda são os caminhos percorridos pelos carros.

A inovação fica por conta do sensacional modo Multiplayer que permite que quatro jogadores formem times diferentes para correr.

Os modos de jogo

Quick Play: aqui você entra diretamente no game e usa um carro pré-escolhido.

Grand Prix: o campeonato propriamente dito. Nesta opção, você enfrenta corridas compostas por um grupo de três pistas divididas pelas classes de motores S, R, X e Z. Para vencer uma pista neste modo, é preciso chegar em primeiro lugar enfrentando uma bateria com doze carros. Cada troféu ganho libera novos trajetos e três novos carros que são somados aos quatro iniciais.

Car Attack: para poder controlar os novos carros liberados no modo Grand Prix, você precisa competir contra eles neste modo. Após derrotá-los na corrida, as supermáquinas estarão disponíveis em sua garagem.

Time Attack: aqui você corre contra o relógio e tenta bater seus próprios recordes de tempo nas corridas.

Multiplayer

Battle Mode: os jogadores competem em um única corrida.

Stage Mode: aqui os competidores se enfrentam em uma fase composta por três corridas. A cada fase são somados pontos para as colocações e no final o piloto com maior número de pontos vence.

Primeiro lugar: 5 pontos

Segundo lugar: 3 pontos

Terceiro lugar: 1 ponto

Team Mode: de longe, um dos modos mais legais e exclusivos do Nintendo 64. Aqui os jogadores podem formar dois times e concorrer em duplas. Você pode montar uma dupla com aquele seu melhor amigo e arrepiar a vizinhança.







Como fazer uma curva bem feita

Uma das grandes dificuldades é fazer curvas já que os carros tendem a derrapar bastante. Mas para você não se descontrolar e dominar essa técnica vital, aí vão mais algumas dicas úteis:

- Em curvas semifechadas, basta apertar o acelerador e o freio simultaneamente. Assim a velocidade do carro diminuirá um pouco, permitindo uma curva mais tranqüila.

- Para fazer curvas fechadas existem duas maneiras. A primeira é aproximar-se da curva e rapidamente soltar e segurar o acelerador, virando totalmente a direção e fazendo o carro derrapar. A segunda maneira é começar a curva, soltar o acelerador e apertar os freios, voltando a acelerar novamente logo depois para tirar proveito da derrapada. Saindo da curva, solte o acelerador por uma fração de segundo.

Os atributos dos carros

Todos os carros possuem características diferentes: um derrapa mais, o outro faz curvas com mais facilidade. Por isso, o bom piloto precisa conhecer muito bem a pista e depois escolher o carro certo. Os atributos são:

Speed: simplesmente a velocidade do carro.

Acceleration: A aceleração do carro é superimportante para ultrapassagens, mas deve ser sempre combinada com a velocidade para um melhor desempenho.

Handling: É o controle de direção do carro. Importante para fazer uma boa curva.

Grip: A aderência do carro na pista. Este atributo traduz o índice de derrapagem do veículo.

Dicas para se tornar um bom piloto

Damos um toque para você correr como um alucinado

A jogabilidade é típica da série e você vai precisar de muita técnica e reflexo para dominar as máquinas fumegantes. Para isso dê uma boa olhada nestas dicas básicas para controlar bem o carro:

- O melhor rendimento do carro vai depender da escolha do modelo e dos atributos de cada um. Um carango equilibrado nem sempre é o ideal para uma determinada pista.
- Para dominar bem uma pista procure treinar pilotando no Modo Time Attack e só depois de conseguir um bom tempo tente no modo Grand Prix.
- A escolha das visões do carro é muito importante. Por isso, se você ainda não domina o controle, procure ter a máxima visibilidade dos carros usando as visões externas.
- Se tiver que bater em uma curva, use a lateral do carro. Procure evitar batidas frontais para manter uma velocidade razoável.
- Os carros não amassam nem capotam, mas em uma batida perdem muita velocidade.
- Os carros do game são divididos por classes de motor, sendo que cada uma delas significa uma velocidade maior. Procure usar carros que estejam dentro das definições de cada classe, seja S, R, X ou Z.
- Aprenda a usar as derrapagens para fazer as curvas com maior velocidade. Quando entrar em curvas de alta velocidade, solte o acelerador e depois pressione novamente, acompanhando a curva. Em curvas de baixa, dê toquinhos no freio e acelere na saída.
- Com a opção Drift Mod você pode escolher entre três estilos diferentes de derrapagem. Dois tipos já foram usados na série e um deles é original do RR64. As derrapagens influenciam diretamente a jogabilidade e é quase impossível se dar bem se você não dominar essa técnica. Escolha aquela que mais adapta-se a seu estilo:

Ridge Racer Classic: uma longa derrapada sem perda de velocidade.

Ridge Racer Revolution: uma derrapada mais realista, com perda de velocidade mas ganho de dirigibilidade.

Ridge Racer 64: a mais fácil de executar mas que não oferece muitas vantagens contra a concorrência.

DADOS

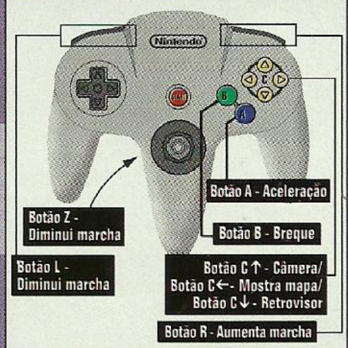
JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	NST
Cartucho de memoria:	Não
Tamanho:	Não disponivel
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Replay	8,0

Nota final
7,8



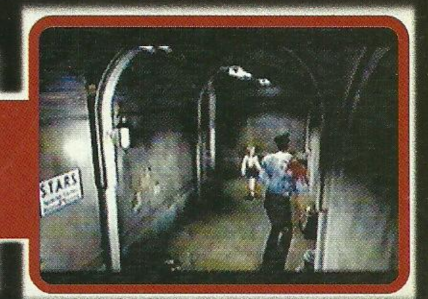
Você pediu um passo-a-passo de Claire e a gente faz. Ivan Cordon dá o serviço completo para você terminar o game com a garota. E isso é tudo? Não. Leia também o detonado com o Quarto Sobrevivente, aquele joguinho extra

Claire Cenário A
No início, desvie dos zumbis até chegar à loja de armas. Depois da animação, pegue uma munição sobre a caixa e outra na estante. Detone os Zumbis e pegue a Bow Gun (arco).

Saia pela porta e vá ao Hall (sala principal), entre na sala 1, pegue o cartão com o policial, volte ao Hall e use o cartão no computador. Entre na sala 6 e enfrente um Licker no corredor 7. Use o arco para detonar o bicho rapidamente.



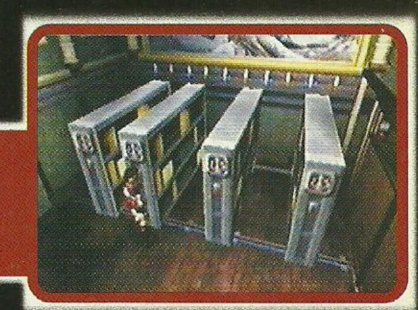
Siga para o corredor 11, mova as estátuas para pegar a jóia. Entre na sala dos S.T.A.R.S, pegue o diário sobre a mesa e a medalha do unicórnio. Dentro do armário você encontrará a Grenade Launcher.



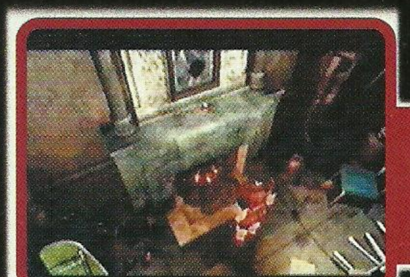
Volte ao Hall e use a medalha na fonte. Pegue a chave de Espadas (Spade), volte ao corredor 7 e entre na sala 13. Pegue a Manivela (Crank) sobre a estante e vasculhe a sala atrás de arquivos e itens. Siga novamente para a sala dos S.T.A.R.S e encontre Sherry, uma garotinha que está sendo atacada por um zumbi. Detone o bicho e siga pelo corredor.



Abra a porta e encontre Leon. Pegue o rádio com ele, siga pelo corredor da direita e abra a escrivaninha com o vaso. Pegue munição para a Grenade Launcher.



Na sala da biblioteca, suba a escada e vá até o canto, pelo corredor, e ao cair acione o botão vermelho. De volta à biblioteca, empurre a primeira e a segunda estantes para a direita. Pegue a pedra da serpente.



Saia para o corredor 16 e detone quatro zumbis. No meio do corredor acione a escada de emergência. Depois siga para a sala de espera, pegue o isqueiro sobre o sofá e vá à sala 9. Use o isqueiro na lareira para pegar a segunda jóia.



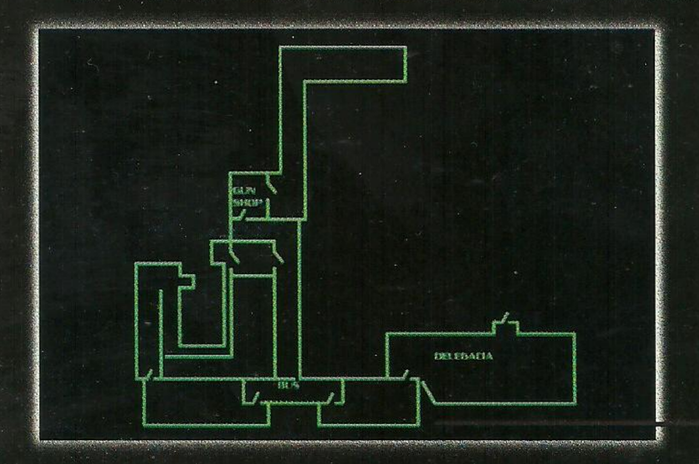
Volte à sala de espera, entre no corredor 17 e depois no 18, detone os corvos e vá à sala 19, a área com o helicóptero caído. Desça a escada e entre na sala, no fim do corredor, pegue a válvula e outra Bow Gun.

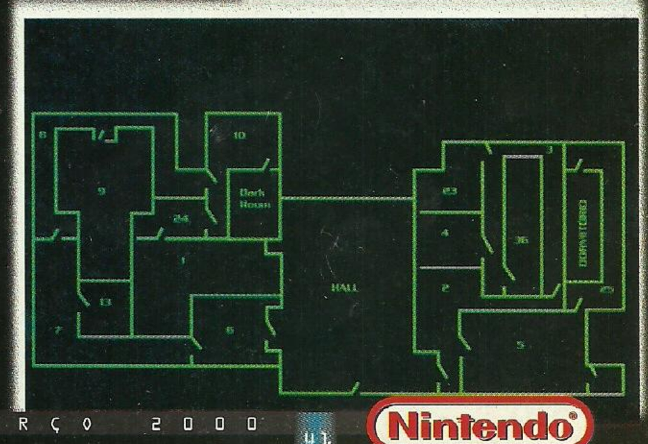


Saia da sala e volte para a área onde está o helicóptero. Use a válvula para ligar a água e apagar o fogo. Pegue munições na aeronave.



Volte ao corredor 17 e entre na sala 20. Use as jóias nas estátuas e pegue a primeira parte da pedra azul. Pegue a chave de Copas (Heart) sobre as caixas, vasculhe a sala para pegar outros itens.







Volte ao corredor 8 e entre pela porta azul. Pegue as ervas e entre na sala 5, pegue mais munição no corpo caído e entre na sala. Detone os zumbis e saia para o corredor 2. Vá ao corredor 3, entre na sala 23, pegue a corda e a pedra da águia. Quando estiver saindo, um Licker vai atacá-lo.



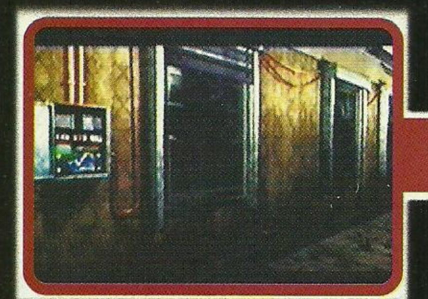


Depois de ter detonado o monstro, siga para a sala 24 e enfrente quatro zumbis. Pegue o filme e o explosivo e vá à sala escura para revelar o filme. Volte e entre na sala 1 através da sala 24. Acabe com o guarda e pegue o detonador sobre a mesa.



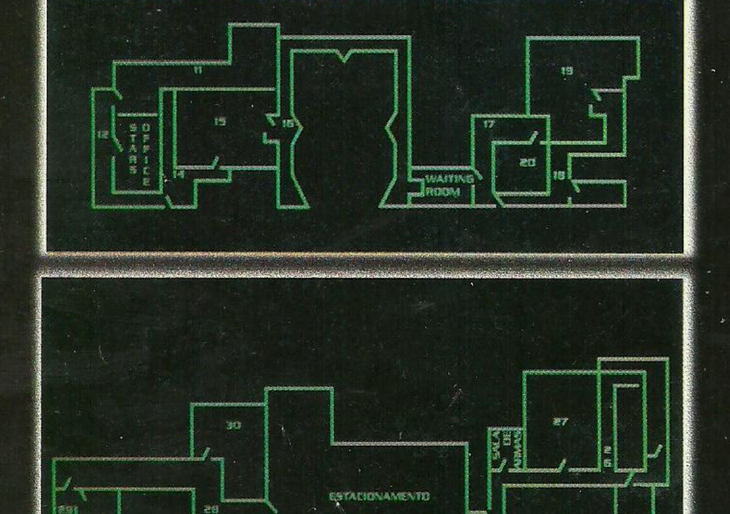


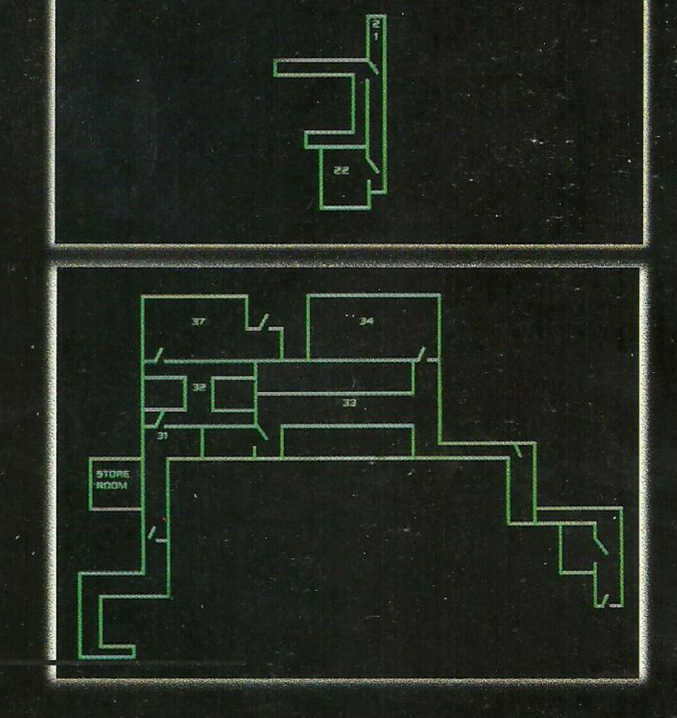
Volte para o corredor 17 e use o explosivo plástico na porta ao lado da cabine do helicóptero. Depois da explosão entre na sala 65 e fale com o chefe de polícia. Vá para a sala 67 e fale com Sherry. Volte à sala do chefe de polícia e pegue a chave de Ouros (Diamond). Pegue o diário sobre a cadeira e aperte o botão que está abaixo do quadro. Este é local onde as pedras coloridas são encaixadas.



Siga para a sala 5, abra o cofre com a combinação 4542, pegue o mapa da delegacia e munição para a Granade Launcher. Saia e vá para o corredor 25, use a corda (Cord) no painel deste corredor e desça a escada. Detone os cães e siga pela esquerda, indo para o corredor 68, e entre no buraco do esgoto.







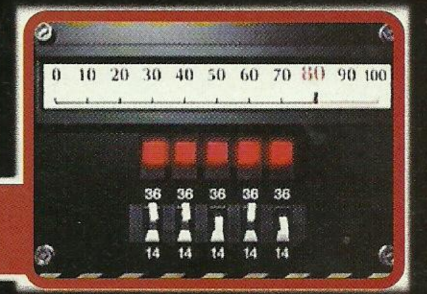
Você está no Sewer Disposal. Entre na sala de Gravação e, ao sair, encontre Sherry. Após a animação, você controlará a menina.



Pegue o elevador e vá para a sala 34. Tome cuidado com os cachorros. Na sala 34, faça o esquema de deixar as caixas alinhadas lado-a-lado e depois acione a máquina para liberar a água. Passe pelas caixas e pegue a chave de Paus (Club).



Volte ao elevador e Sherry dará os itens para Claire. Pegue-os, volte ao buraco por onde desceu e suba novamente. Vá até a sala de autópsia, pegue o cartão da sala de armas e detone todos os zumbis.



Saia e vá para a sala 27. Então, vá até a máquina que está no canto da sala e acione os botões nesta ordem: cima, cima, baixo, baixo, cima.

Vá para a sala de armas e use o cartão no painel para abrir a porta. Na sala, você encontrará muita munição, um armário com uma Metralhadora (Machine Gun) e uma Pochete (Side Pack) que serve para aumentar o número de itens que você pode carregar. Escolha apenas um dos itens, deixando o outro para Leon, no game B.

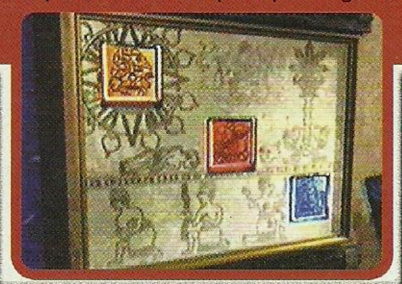


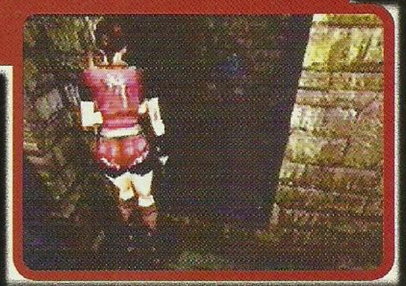
Volte à delegacia, vá para a sala do corredor 3 e entre na sala 36. Pegue outro filme sobre a mesa, use o isqueiro neste acendedor e depois acenda as tochas das estátuas nesta ordem: primeiro a do meio, depois a da direita e por último a da esquerda. Pegue a engrenagem (G. Cogwheel) e vá para o corredor 16.

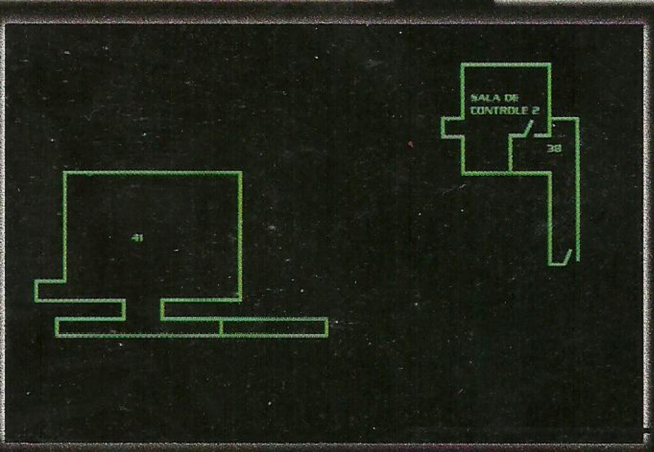


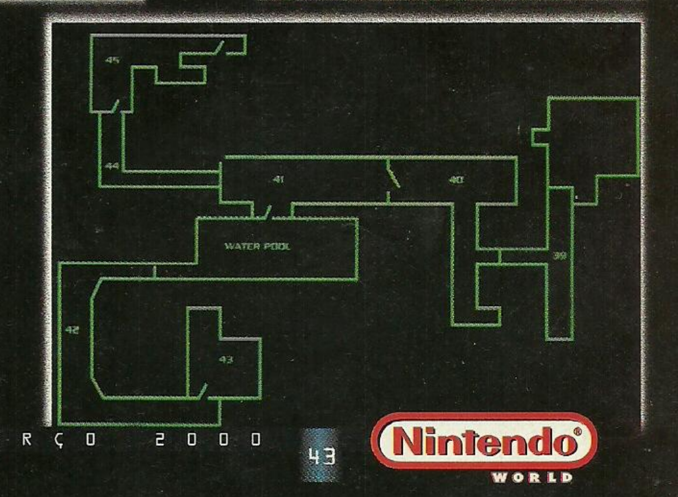
Entre na biblioteca e suba pela escada. Saia para o corredor 21, entre na sala 22, use a manivela na parede e a engrenagem na máquina. Pegue a segunda metade da pedra azul na parede. Pegue todas as pedras e vá para a sala do Chefe de polícia. Antes de colocá-las na parede combine os dois pedaços da pedra azul. Ao chegar na sala, você encontrará Sherry. Use as pedras na parede e entre pela passagem.



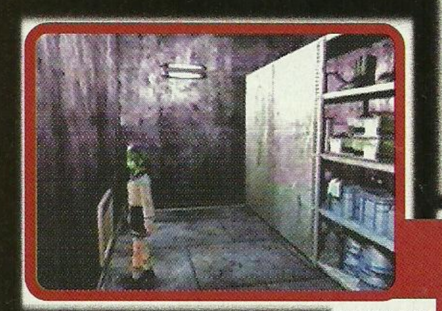








Desça o elevador e siga pelo corredor até uma porta com tochas na parede. Entre e você terá uma conversinha com o chefe de polícia. Pegue a munição para a G. Launcher e desça a escada.



Nesta tela, você enfrentará um monstro. Detone o bicho com a munição ácida da G. Launcher e depois volte para pegar Sherry. Volte com ela até o corredor onde você detonou o mestre e acione o botão para baixar a escada. Siga até a água. Depois da pequena animação, Sherry será sugada por uma entrada do esgoto. Neste ponto você controla a garota.



Siga pelo corredor até a sala 70, entre no tubo de ventilação de ar e atravesse o cano de esgoto. Ao chegar na sala 72, pegue o medalhão do lobo e outra animação vai rolar. Depois dela, você voltará a controlar Claire.

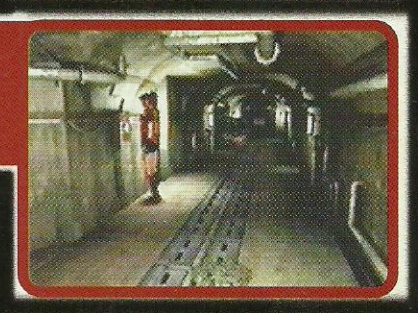


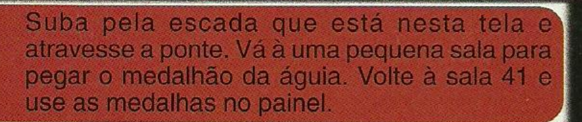
Siga pelo corredor até a sala de controle 1, desça pelo elevador e pegue o mapa do esgoto no corredor 39. Siga pelas salas 40 e 41, tomando cuidado com as aranhas e entre na piscina. Depois da animação com Anette, mãe de Sherry, use a válvula (Valve Handle) para baixar a ponte. Depois de atravessá-la, use a válvula novamente e siga pelo corredor 42 até ver a menina caída em um monte de lixo.





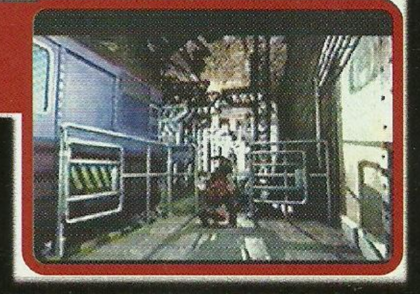
Um enorme crocodilo irá atacá-lo. Fuja dele e acione este botão para soltar um tanque de ar. Quando o bicho estiver mordendo o tanque dê apenas um tiro para acabar com ele. Volte à sala 43 e pegue a menina.





Suba pela escada que está nesta tela e atravesse a ponte. Vá à uma pequena sala para pegar o medalhão da águia. Volte à sala 41 e use as medalhas no painel.

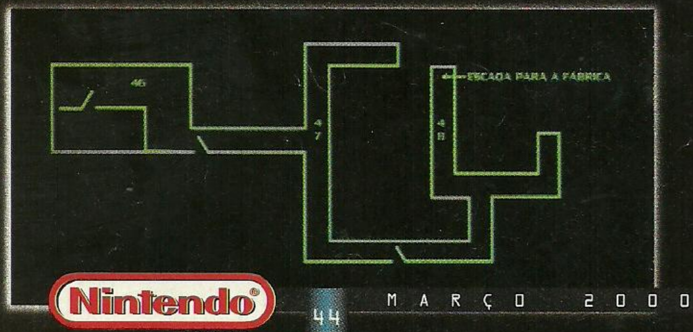
Atravesse a porta de ferro e siga pelo corredor até a sala 45. Do lado de fora do trem, acione o console e depois entre nele. Vá para Vacant Factory. Ao sair do vagão, você verá uma máquina sinalizadora. Use o isqueiro para fazer uma chave brilhar no chão. Se não tiver o isqueiro, basta procurar ao lado direito da máquina

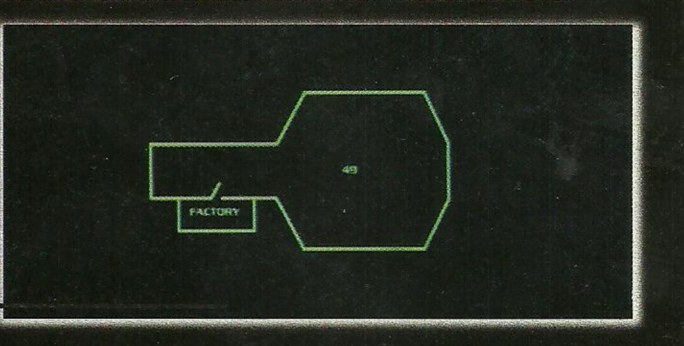


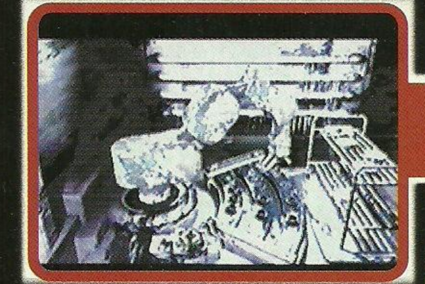
Entre no corredor 47, pegue o Spark Shot, depois vá para o corredor 48 e suba a escada. Saia da sala e entre no trem, vá até a cabine e pegue a chave. Use-a no painel fora do trem e entre nele novamente.



Depois de ouvir umas batidas no teto do trem, saia e enfrente o monstro. Não dê moleza e use armamento pesado para detoná-lo. Depois da animação, você estará na sala de segurança. Vá ao ponto 50 e siga pelo corredor 53 (aquele com a sinalização em azul).



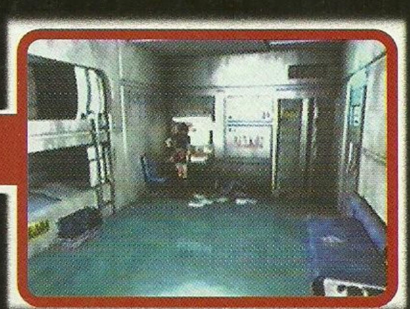




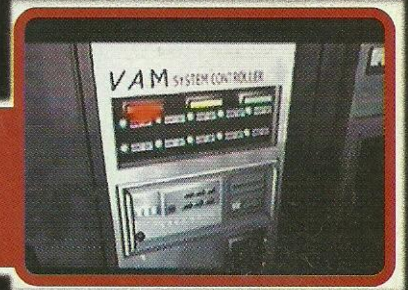
Vá para a sala 54 e monte o fusível (Main Fuse) usando a caixa de fusíveis (Fuse Case) na máquina que está no canto da sala. Volte ao ponto 50 e use o fusível para acionar o gerador.



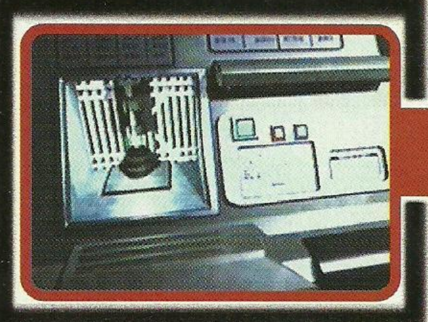
Siga pelo corredor 51 (aquele com a sinalização em vermelho). Entre na sala 52 e use o computador para acionar o veneno e deixar as plantas mais fracas, depois queime a planta e vá para a sala 55 pegar os itens. Siga para a sala 56 e use a escada. Entre no corredor 57 e enfrente quatro Lickers, continue seguindo pelo corredor até chegar à sala de monitoração.



No corredor 58, vire à esquerda e vá ao laboratório. Use a chave especial no armário e entre na outra sala. Pegue o cartão vermelho sobre a mesa. Siga agora para a sala 60, detone a mariposa, acione o computador e use como Login a palavra NEMESIS.

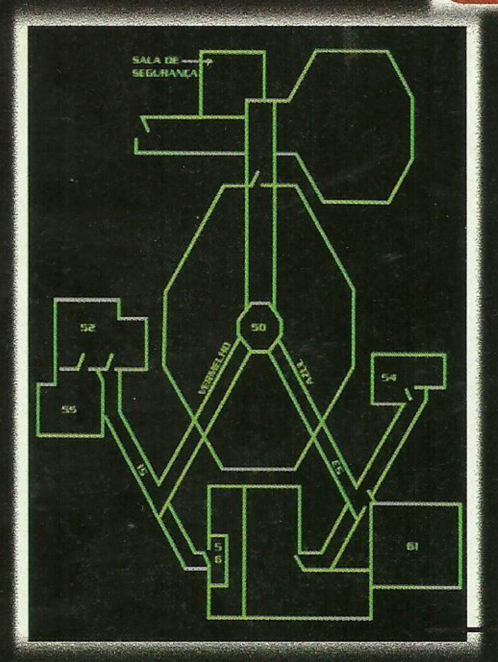


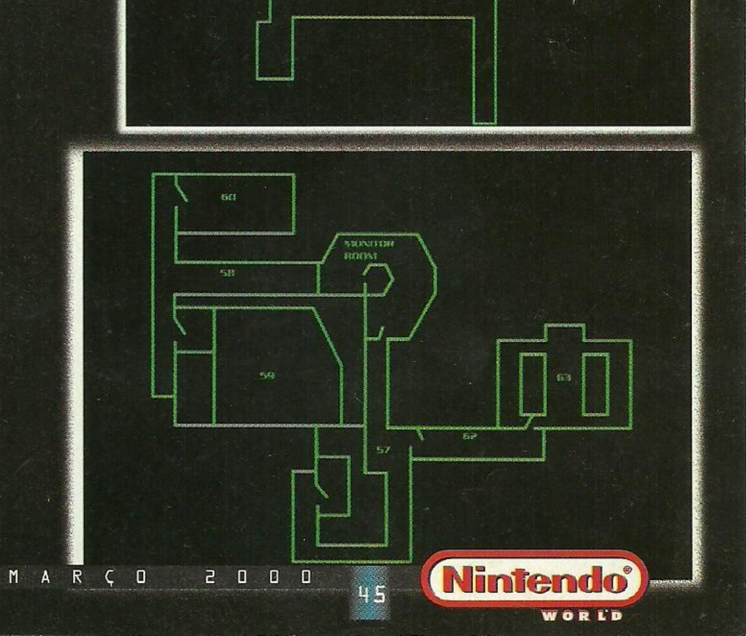
Volte até a sala 61, entre nela, pegue o Vacine Cart na estante e coloque-o na máquina depois de acender a luz. Agora vá ao console, ligue a máquina, volte e pegue a vacina. Não esqueça de pegar também o MO Disk.



Volte ao laboratório para processar a vacina nesta máquina. Retorne à sala de controle e pegue as armas mais poderosas que você tiver. Use o MO Disk no computador do corredor 57, siga para a outra sala e enfrente o mestre final. O negócio aqui é despejar todo o arsenal nele logo de cara. Quando ele saltar, esteja pronto, corra para o outro lado e continue atirando sem parar. Também é bom ter alguma erva ou Spray para usar no caso de um ataque inesperado. Depois de vencê-lo, entre no elevador, vá para o trem e curta a animação final do jogo.







O QUARTO SOBREVIVENTE

AGORA VOCÊ TEM DE SE VIRAR COMO PUDER PARA SAIR VIVO



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

Para jogar com Hunk é preciso cumprir certos requisitos do jogo para alcançar o Rank A, no final da partida.
Você precisa jogar no modo normal; terminar o game usando no máximo seis Saves; não usar nenhum First Aid (apenas as ervas); não usar nenhuma arma especial e terminar o jogo em menos de três horas.
Inicie uma partida com qualquer personagem. Ao chegar no final do jogo no Rank A, você ganha um novo Save para começar com o outro personagem. Use este Save, termine novamente e consiga outro Rank A.
Se terminar o game em menos de 2h30, basta jogar duas vezes. Se ultrapassar (chegando a três horas), será necessário terminar duas vezes com cada personagem.

INICIANDO O JOGO

Logo no início, Hunk recebe um recado pelo rádio e tem de chegar ao local onde o helicóptero caiu. Não é fácil! O modo 4º Sobrevivente é dificílimo, e é necessário muito braço para terminá-lo. Você começa com alguns itens e não há outros para reposição, então o negócio é economizar tudo. Para ajudar, vamos dar os toques das coisas que devem ser feitas em cada tela.

O jogo
Sala 37 – Sewer
Inimigos: Ñenhum
Arma: Nenhuma
Suba as escadas e vá para a sala 32.

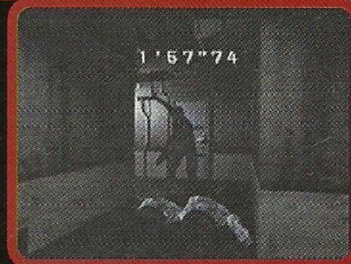
Sala 32 – Septic Room
Inimigos: 5 zumbis
Arma: Handgun
Detone um zumbi e desvie dos outros. Saia para a esquerda e desvie novamente dos zumbis. A saída está do lado direito.

Sala 31 – Septic Tunnel Hall
Inimigos: 5 zumbis
Arma: Handgun
Não desperdice munições nos zumbis desta sala. Apenas desvie.

Sludge Tunnel
Inimigos: 2 aranhas gigantes
Arma: Nenhuma
As aranhas são lerdas e fáceis de serem enganadas. Não se assuste com elas e siga em frente.

Sala 30 – Canil
Inimigos: 3 cachorros
Arma: Nenhuma
Assim que sair do cano, não perca tempo e corra. Vire e siga em direção à porta. Se achar difícil desviar dos cães, use a Handgun para acabar com eles.

Sala 28 – Jail Cell Hall
Inimigos: 6 zumbis
Arma: Shotgun
Assim que entrar nesta sala, dê dois passos para frente e use a Shotgun para acertar os caras caídos. Corra para a porta e desvie de mais dois zumbis.



Estacionamento
Inimigos: 3 cães
Arma: Shotgun
Corra pela sala para evitar o ataque dos cães. Para desviar melhor, assim que entrar na sala, vá para a área aberta e depois volte.

Sala 26 – Basement Hall
Inimigos: Muitos corvos
Arma: Nenhuma
Atravesse o corredor rapidamente e não ligue para os corvos.

Sala 25 – Night Watchman Hallway
Inimigos: 3 cães
Arma: Handgun
Assim que entrar na sala, você ouvirá passos de cachorros. Tente desviar ou use a pistola.

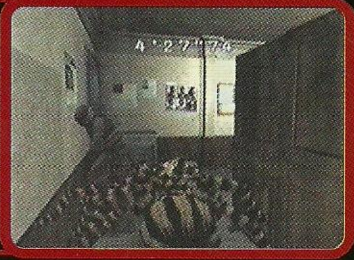
Sala 10 – Detectives' Office
Inimigos: 6 zumbis
Arma: Shotgun
Detone o guarda, entre na sala e siga pela esquerda. Quando os zumbis estiverem alinhados, atire com a Shotgun. Corra e abra a porta azul.



Sala 2 – Lounge
Inimigos: 6 zumbis
Arma: Shotgun
Fase dificílima: todos os zumbis virão para cima de você prontos para apavorar. Use a Shotgun para detonar o zumbi à sua frente e depois detone os três próximos da porta. Siga para a sala principal.

Sala principal
Inimigos: Nenhum
Arma: Nenhuma
Este é um ponto neutro no jogo. Recarregue as armas e a energia se necessário. Não se esqueça que não há itens para pegar.

Sala 6 – Receptionists' Room
Inimigos: 2 aranhas gigantes
Arma: Nenhuma
Desvie das aranhas e siga para a sala 7.



Sala 7 - File Room Hallway
Inimigos: 3 lickers
Arma: Shotgun ou Magnum
O melhor é detonar os Lickers. Mas se você não for corajoso, tente driblá-los e correr.

Sala 8 – Boarded Up Hallway
Inimigos: 2 Ivies (plantas)
Arma: Handgun
As plantas são resistentes, mas é quase impossível passar sem destruí-las. Use a Handgun e prepare-se: são dezesseis tiros para detonar cada uma.



Sala 10 – Staircase Hall
Inimigos: 2 Ivies
Arma: Magnum/Shotgun/Handgun
Entre na sala, corra rapidamente para um lugar seguro e detone as plantas. Use a Magnum e a Shotgun.

Sala 11 – Statue Hall
Inimigos: T-103
Arma: Nenhuma
Apenas desvie do Tyrant 103. Siga pelo corredor e entre pela porta depois da estátua.



Sala 12 – S.T.A.R.S. Office Hallway
Inimigos: 7 zumbis caídos
Arma: Handgun
Todos os zumbis neste corredor estão caídos. Atire em todos mesmo assim.

Sala 14 – Second Floor Lounge
Inimigos: 3 Ma3 Assassins
Arma: Magnum/Shotgun
Nesta sala você enfrenta três superlickers. Tente fugir deles, mas o melhor é detoná-los.



Sala 15 – Library
Inimigos: Nenhum
Arma: Nenhuma
Outro ponto neutro do jogo. Recarregue as armas.

Sala 16 – Main Hall Balcony
Inimigos: 2 Ivies
Arma: Handgun
Ao entrar nesta sala, fique esperto com a Ivy andando perto da escada de emergência. Fique a uma distância legal e detone-a. Ande um pouco e encontre a segunda Ivy. Recarregue a arma e acabe com ela. Siga para a sala de espera.

Sala de espera
Inimigos: 8 zumbis
Arma: Shotgun
A sala mais difícil do jogo: é pequena e não dá para escapar dos zumbis. O esquema é atirar em tudo que se mexer. Cuidado: se um único zumbi grudar em você, já era.

Sala 17 – Crashed Helicopter Hallway
Inimigos: 7 zumbis
Arma: Shotgun
Tome cuidado antes de entrar nesta sala. Se estiver com pouca energia, use a erva para se recuperar. Entre e detone o zumbi no canto esquerdo, depois vire-se e acabe com os outros.

Sala 18 – Crow Hall
Inimigos: T-103
Arma: Qualquer uma que tenha munição
Neste corredor você enfrenta Tyrant ou foge dele (o bicho é lento demais). Detone-o com todas as armas que tiver.

Sala 19 – The End!
Inimigos: Nenhum
Arma: Nenhuma
Missão completa! Agora é só curtir a animação final do game e ser mais um mestre em Resident Evil 2.

REVIEWS

ARMORINES

Project S.W.A.R.M.

Mais um game pra você acabar com os malvados alienígenas



O que aconteceria se misturassem aquele filme bagaceira **Tropas Estelares** (**Starship Troopers**, no original) com o game **Turok 2**? Com certeza você nunca fez essa perguntinha ridícula, mas alguém fez. E o resultado é o mais novo game de tiro em primeira pessoa.
Em **Armorines** você faz parte de uma força especial, responsável por conter a invasão de terríveis insetos gigantes alienígenas (qualquer semelhança com o filme acima citado, não é mera coincidência).
Ação é um ponto forte do jogo. Daqueles que para se divertir basta saber correr, sacar a arma, e atirar. O resto vai acontecendo naturalmente. E se você é fã das aventuras do índio caçador de dinossauros, então pode ir de olhos fechados que está tudo garantido.
Pra evoluir, o jogador deve cumprir certas missões em cada fase, assim como em **GoldenEye 007**, com a diferença que aqui dá para escolher entre um homem e uma mulher. Ambos usam armaduras saradas, que apesar de bonitas são meio fracas, mas seu arsenal é farto.

BELO VISUAL

Como já é de praxe nos games do estilo, o modo Multiplayer faz a cabeça de quem joga. Embora não seja lá dos melhores, é possível tirar um contra sossegado. Em compensação o Cooperative Mode salva o jogo, e sem ele, provavelmente o quesito diversão ia ser bem fraquinho.
Os gráficos não deixam nada a desejar. Nem lá no fundo das cavernas, nem no topo das montanhas, todos os cenários são muito bem definidos. A iluminação é bacana, e faz um clima sombrio que prepara o espírito pra topar de frente com os insetos sanguinolentos, que aliás são de meter medo. Quando menos se espera pula algum no seu pescoço. A jogabilidade é bem estranha, complicada e confunde o jogador em vários momentos, ou seja, não é nada muito caprichada.

CLEITON CAMPOS

COMANDOS



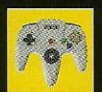
AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	5,5
Diversão	7,5
Replay	5,0
NOTA	**6,4**

DADOS

JOGADORES






CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



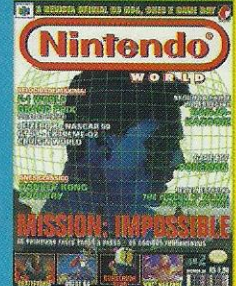
Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Acclaim Studios London
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Não disponível
Recomendado para:	Maiores de 13 anos

Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



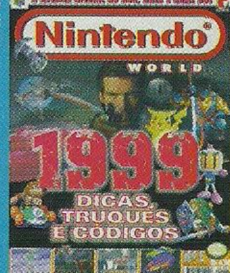
- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



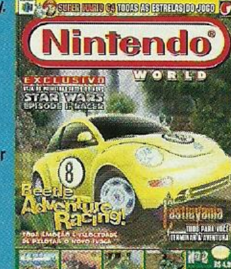
- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e o melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



- Star Wars: Episódio 1 -- Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 - Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais



- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 - Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World



NBA Live 2000

Continuação alucinante deste sucesso de basquete da EA

Como as tradicionais continuações da Electronic Arts, NBA Live 2000 chega ao cenário dos jogos esportivos como um dos games mais legais de basquete já lançados para o Nintendo 64.
O game possui as mesmas características do anterior como replays alucinantes e estratégias de ataque pra lá de realistas. Além dos modos de jogo tradicionais como Arcade, Exhibition, Season (temporada de 28, 56 ou 82 jogos), Playoffs e a competição de arremessos de três pontos, existe um modo exclusivo chamado Michael Jordan 1 on 1. Aqui você terá de encarar o maior jogador americano em uma quadra de rua bem ao estilo Street Ball.
No jogo, os passes e enterradas mais inacreditáveis correm o risco de fazer a bola pegar fogo ou congelar detonando com o aro e a tabela. O controle tem resposta bem rápida e a jogabilidade permite dribles e passes de bola que vão deixar qualquer um de boca aberta. O replay com oito ângulos de câmera e zoom garante a visão radical das melhores enterradas.
No modo Multiplayer a diversão aumenta consideravelmente e permite que até quatro jogadores se enfrentem simultaneamente ou formem um time para acabar com o computador.

Visual no capricho

Os gráficos são muito bonitos, com ótimos efeitos tridimensionais e movimentação excelente dos personagens. Aliás, esta parte dos jogadores foi feita pela empresa NuFX, responsável pelo desenvolvimento do game. Ficou bom porque tudo foi feito através da captura de movimentos reais dos atletas. Os efeitos sonoros são simples e formados basicamente por gritos da torcida eufórica e a narração das partidas em inglês. A trilha sonora é bem legal e foi produzida e cantada por alguns dos maiores Rappers americanos como George Clinton, Run DMC e Naughty by Nature. Você ainda pode criar o seu próprio jogador colocando nome, escolhendo times, características, trocando de roupa e mudando a cara. Depois escolha um time ou faça um cara-a-cara com Michael Jordan. Os basqueteiros vão curtir.

Renato Siqueira

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,0
Replay	8,0

Nota final **8,3**

DADOS

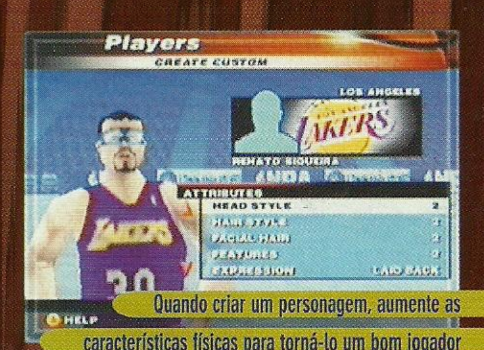
JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

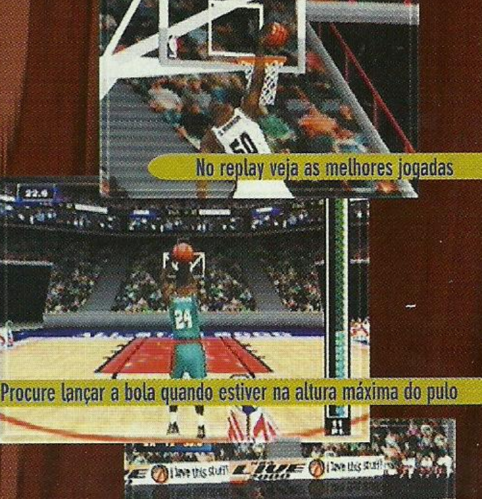


Tipo de jogo:	Esporte / basquete
Publisher:	EA Sports
Desenvolvimento:	NuFX
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	Todas as idades



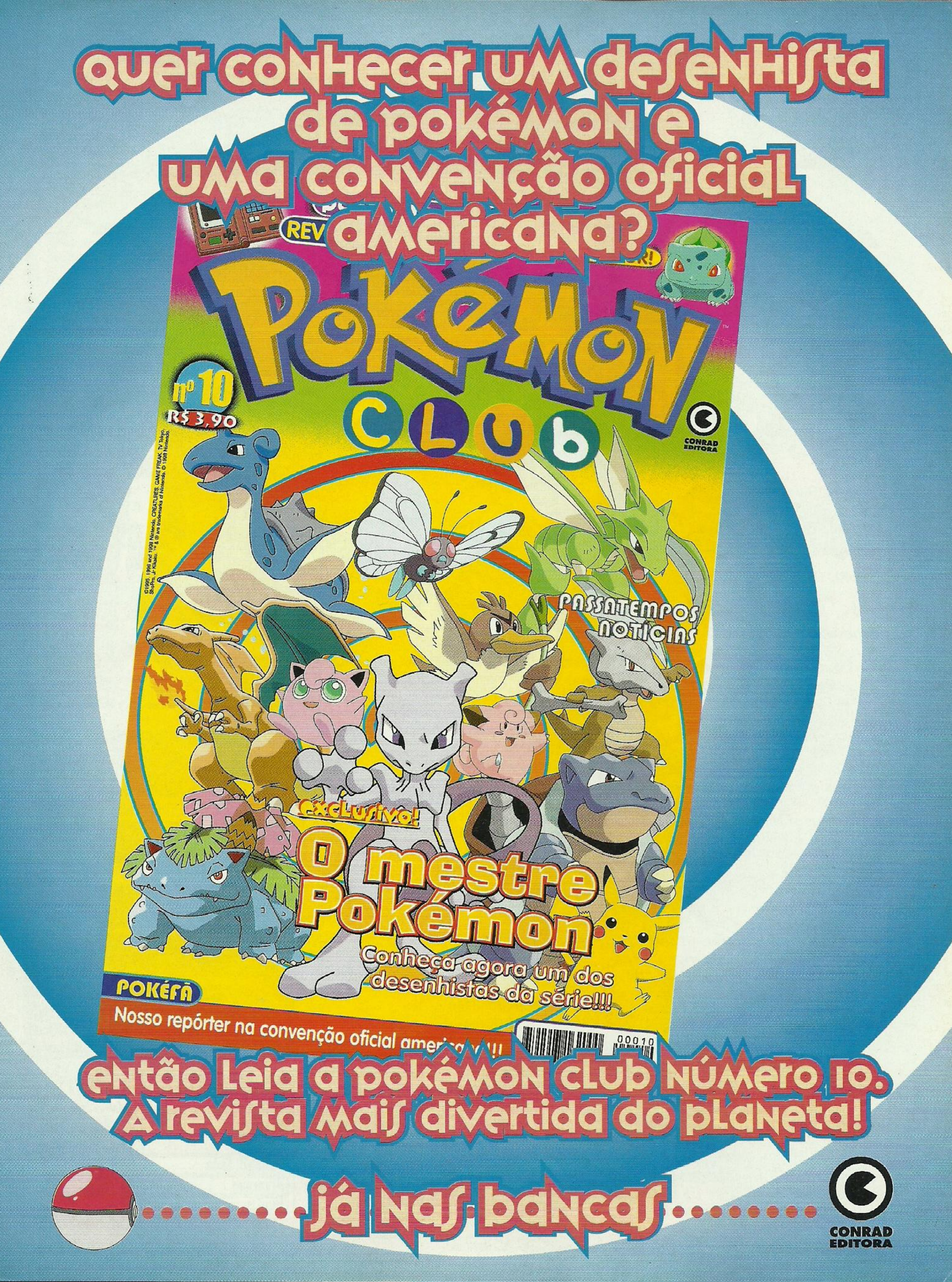
Quando criar um personagem, aumente as características físicas para torná-lo um bom jogador

Jordan arrasa no Street Ball


No replay veja as melhores jogadas

Procure lançar a bola quando estiver na altura máxima do pulo

Use o Turbo para driblar os jogadores



quer conhecer um desenhista de pokémon e uma convenção oficial americana?
Pokémon Club
nº 10
R$ 3,90
CONRAD EDITORA
PASSATEMPOS
NOTÍCIAS
exclusivo!
O mestre Pokémon
Conheça agora um dos desenhistas da série!!!
POKÉFÃ
Nosso repórter na convenção oficial americana!!!
então leia a pokémon club número 10.
A revista mais divertida do planeta!
já nas bancas
CONRAD EDITORA

Harvest Moon 64

Experimente um pouco da vida no campo

Lembra de quando seus avós contavam as histórias de sua juventude? Das aventuras na fazenda, da plantação, da pescaria, seu avô tentando conquistar a gatinha da época e fazendo de tudo para agradar o pai da moça? Pois é, já que você não teve chance de viver tudo isso, o jeito é apelar para o videogame. Tudo bem que não é a mesma coisa, mas já é um bom começo.

Harvest Moon é um clássico do SNES e foi um dos últimos lançamentos para o console. E agora está de volta para N64 mantendo todas as características da série. Este é um RPG muito bacana. Olhando de primeira pode parecer meio sem graça, mas é só se acostumar com a brincadeira para ver que o game é divertido. Basta entrar no clima pra se divertir. Não se assuste com o visual, mesmo porque a idéia do game é manter o jeitão que tinha no Super NES, então é tudo meio tosquinho. Mas a jogabilidade é boa, simples e dá pra pegar as manhas logo no começo.

Trabalhando muito

Começa o dia. Você vê a televisão pra conferir a previsão do tempo, e saber das últimas notícias. São apenas canais rurais que sempre dão um toque do que fazer, como plantar, como treinar seus cavalos e tal. O problema é que está tudo em inglês e você tem de manjar um pouco do idioma.

Depois de uma boa assistida, é hora de pegar no pesado: limpar a roça, arar a terra, comprar sementes, plantar, regar, esperar crescer, colher e tentar vender. É, a vida no campo é mais dura do que parece e a todo momento surgem complicações. O mato, por exemplo, fica nascendo o tempo todo e tem de ser cortado. O terreno tem de ser arado com freqüência e por aí vai. Com estas variações, você pode ter sucesso ou não, dependendo do clima, assim como na vida real. Aliás, a semelhança com o mundo real é um grande atrativo. No começo, o jogador escolhe seu nome, o do seu cachorro, da fazenda e a estação do ano. O melhor mesmo é começar a produção na primavera, uma época bem amena.

Mas nem só de trabalho vive o homem. Nas folgas, você pode passear pelo vilarejo, comprar um docinho ou ir até o bar beber uma cerva. Ou melhor ainda, dar uma paquerada nas festas que rolam na pracinha. E não é por falta de mulher que a sua vida não vai pra frente – só depende da sua capacidade de conquistador, tendo que dar presentinhos e ser gentil pra ganhar o coração da gatinha.

CLEITON CAMPOS



DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Natsume
Desenvolvimento:	Toy Box Creative
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

AVALIAÇÃO

		Nota
Gráficos	7,5	8,2
Som	7,5	
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,5	
Replay	9,0	



STAR WARS EPISODE I RACER

ANAKIN SKYWALKER ACELERA TUDO CONTRA SEBULBA

DADOS	
Número de jogadores:	1 ou 2 (Game Link)
Recomendado para:	Todas as idades
Tipo de Game:	Corrida
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	LucasArts
Tamanho:	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Não
Compatível com Game Boy Printer?	Não
Salva?	Sim

Se Obi-Wan Kenobi jogasse a versão para Game Boy de Star Wars – Episódio 1 – Racer, talvez sua paciência Jedi fosse testada até o limite. É difícil não ficar decepcionado a princípio. Em primeiro lugar, o game não mostra a perspectiva do corredor, e sim uma incômoda visão superior. Em segundo, é difícil se acostumar com os controles da Podracer. Em terceiro, o jogo tem uma série de pistas (estreitíssimas em alguns casos), mas permite duelos apenas contra um adversário. Tudo isso seria um sinal de um erro do império de George Lucas? Não, não e não. Assim como a paciência é uma virtude dos Jedi, é preciso um certo tempo para avaliar o game e para começar a gostar das disputas.

Para os novatos, o único corredor disponível inicialmente é o jovem Anakin Skywalker. Você conta com cinco planetas onde as corridas acontecem (Tatooine, Ando Prime, Baroonda, Mon Gazza e Malastare), mas apenas a primeira fase de cada circuito é liberada inicialmente. Na medida em que o jogador vence as provas, as demais pistas aparecem e você passa a contar com outros pilotos alienígenas para escolher.

Cada um dos corredores possue características específicas e recebem notas referentes à resistência (Body Strength), dirigibilidade (Turn Response) e aceleração (Acceleration). "A" representa um ótimo desempenho, "B" regular e "C" péssimo. Nem sempre a velocidade máxima é o mais importante, principalmente nas pistas com curvas acentuadas.

SEBULBA

Depois de vencer todas as provas e bater todos os recordes de tempo em Tatooine, você poderá enfrentar o temível Sebulba em qualquer uma das pistas do planeta (um novo menu de opções surge apenas com o lendário campeão). Se conseguir vencê-lo (o que é uma tarefa dificílima) em qualquer uma delas, você vira dono do personagem. Além de ser muito mais rápido, ele tem uma agilidade incrível e é um páreo duro. Para ganhar do sujeito é preciso muita habilidade. Permanecer na frente e fechar de todas as formas as portas para Sebulba é a única maneira de vencê-lo. Use e abuse dos golpes baixos para tirá-lo da pista. Mas atenção: perder uma corrida decisiva usando a Pod de Sebulba significa perdê-lo da lista de opções.

O game tem uma grande variedade de trajetos e utiliza bem o recurso vibratório Rumble. O único problema é que você precisa entrar manualmente em cada pista para correr. Não existe, por exemplo, uma opção de campeonato. Cada pista armazena os cinco melhores tempos e, de quebra, você pode rever no modo replay toda a corrida que originou seu mais recente recorde.

Outro recurso divertido é a opção de Link, na qual duas pessoas podem disputar as provas usando dois games. E lembre-se: paciência Jedi é o segredo aqui.

Ricardo Matsumoto


Sebulba é seu grande rival no game

AVALIAÇÃO

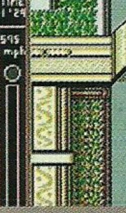
Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	6,0
Diversão	9,0
Replay	8,0















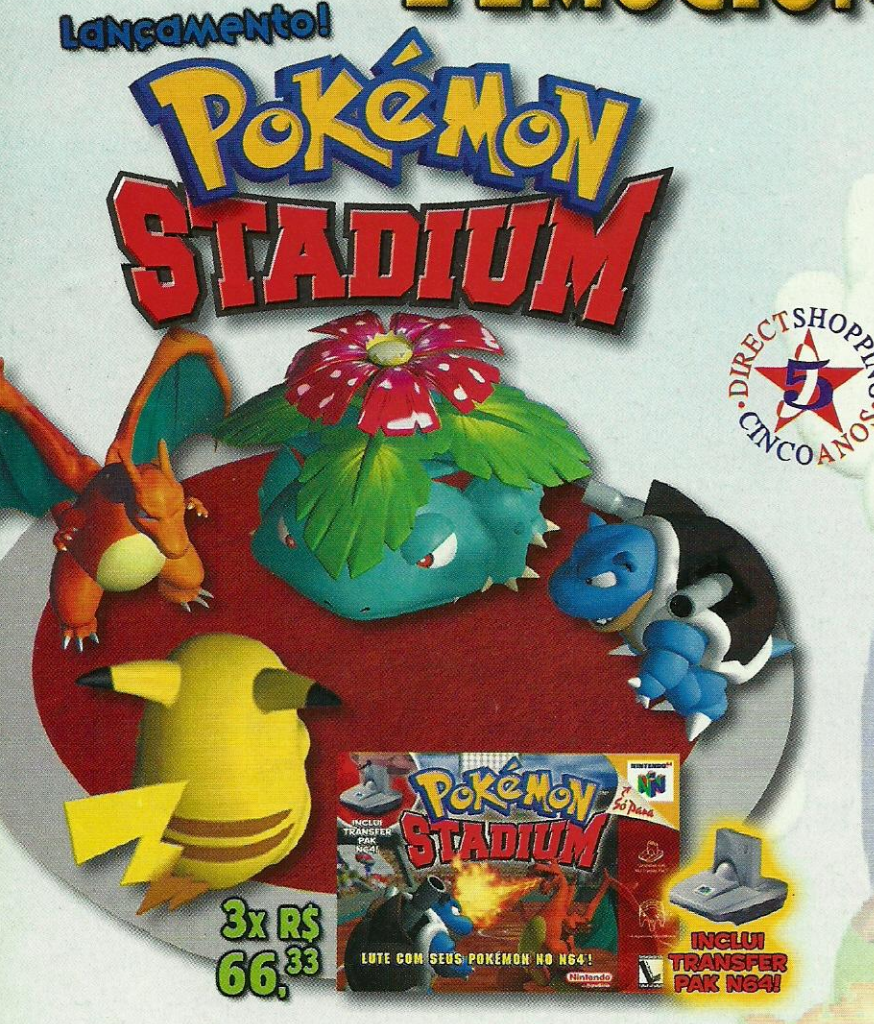
SÓ A DIRECT SHOPPING ENTREGA O MUNDO NINTENDO EM SUA CASA.



www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

ENTREGA UM MUNDO DE
E EMOCIONANTES, COMO



DIRECT SHOPPING 5 CINCO ANOS

THE LEGEND OF ZELDA — 3x R$ 46,33

POKÉMON SNAP — 3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS — 3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI — 3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R$ 33,00

SHADOW MAN — 3x R$ 49,67

CASTLEVANIA 64



3x R$ 49,67

MARIO KART 64 — 3x R$ 43,00

MISSÃO IMPOSSÍVEL



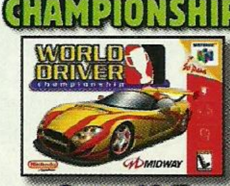
3x R$ 43,00

STAR WARS ROGUE SQUADRON



3x R$ 49,67

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R$ 49,67

YOSHI'S STORY — 3x R$ 43,00

1080° SNOWBOARDING



3x R$ 43,00

NINTENDO 64

Nintendo by gradiente

2 OPÇÕES PARA VOCÊ ESCOLHER!

COM 2 CONTROLLERS — 3x R$ 153,00

COM STAR WARS: RACER — 3x R$ 166,33



POR + R$ 40 LEVE WIPEOUT 64 ou TUROK 2, ou MISCHIEF MAKERS



CARTUCHO DE EXPANSÃO — 3x R$: 26,33

CONTROLLER N64 — NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO. 3x R$: 23,00



CARTUCHO DE MEMÓRIA — 3x R$: 16,33



RUMBLE PAK — 3x R$: 16,33

GAMES DIVERTIDOS, PIRADOS SÓ A NINTENDO SABE FAZER!



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(0**11) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NN04A

PARA QUEM QUER SE DIVERTIR AQUI TEM UM MUNDO

BODY HARVEST



LUTE CONTRA INSETOS ALIENÍGENAS E SALVE A TERRA!

BUCK BUMBLE



DIZEM QUE AS ABELHAS SÓ ATACAM QUANDO SÃO AMEAÇADAS. ESTA NÃO!

3x R$ 23,00 CADA

FIGHTERS DESTINY



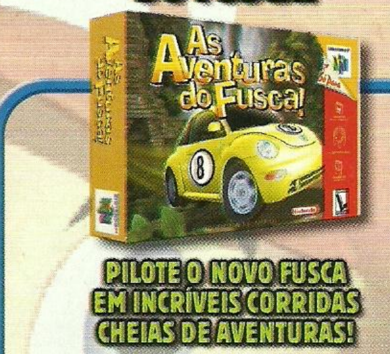
A ARTE DA LUTA LEVADA ÀS ÚLTIMAS CONSEQUÊNCIAS.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



PARTICIPE DE UM RALLY ESTILO ARCADE EM VÁRIOS TIPOS DE PISTAS.

AS AVENTURAS DO FUSCA!



PILOTE O NOVO FUSCA EM INCRÍVEIS CORRIDAS CHEIAS DE AVENTURAS!

3x R$ 33,00

Nintendo®
by gradiente

PACOTES ESPECIAIS: CARTUCHO N64 + ACESSÓRIO

SOUTH PARK



+ CARTUCHO DE MEMÓRIA

3x R$ 49,67

TUROK 2



+ CARTUCHO DE EXPANSÃO

3x R$ 43,00

THE NEW TETRIS

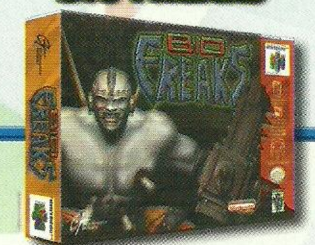


+ CONTROLLER AMARELO

3x R$ 63,00

UM MONTE E GASTAR POUCO, DE OFERTAS PARA APROVEITAR!

BIO FREAKS



CRIATURAS HORRIPILANTES SE ENFRENTAM EM LUTAS MORTAIS.

WIPEOUT 64



DISPUTE CORRIDAS SUPERSÔNICAS EM MÁQUINAS FUTURÍSTICAS.

FORSAKEN



EM 2113 O INIMIGO NÃO VIRÁ DO ESPAÇO, MAS DO PRÓPRIO PLANETA TERRA!

WAR GODS



DEUSES GUERREIROS TRAVAM BATALHAS DE VIDA OU MORTE

3x R$ 19,67 CADA

MISCHIEF MAKERS



UMA AVENTURA MALUCA EM ESTILO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

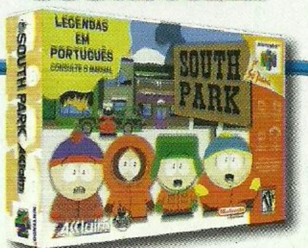
TUROK 2



OS DINOSSAUROS MAIS FEROZES DO N64 VOLTAM A ATACAR!

3x R$ 26,33 CADA

SOUTH PARK



OS MOLEQUES DO DESENHO ANIMADO SAEM DA TV E APRONTAM TODAS NO N64!

Preços válidos até 31/03/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**



CÓDIGO NN04B

gmk

TOP SECRET

Harvest Moon 64™

Aniversário das garotas

Aniversário da Ann = Summer 14 (Verão)
Aniversário da Popuri = Spring 15 (Primavera)
Aniversário da Karen = Winter 29 (Inverno)

Medidor de amor

As garotas em **Harvest Moon** possuem corações no canto inferior direito da tela ao lado do texto. Eles medem o nível de paixão entre os personagens.

Branco = Indiferente
Azul = Amigável
Verde = Já está dando aquela olhadinha
Amarelo = Afeição profunda
Rosa = Apaixonada

Como pegar garrafas vazias

O único lugar onde você pode comprar garrafas vazias é com Rick no Festival das Flores. Com a garrafa você pode comprar remédios ou guardar líquidos.

Mapa do tesouro

Se você procurar na única árvore da fazenda pressionando A encontrará um mapa dentro.

Medalhas fáceis

Salve o game um dia antes da corrida de cavalos e aposte todo o seu dinheiro em alguém. Veja quem é o vencedor, recomece o jogo e aposte nele. Com as medalhas pode-se fazer boas melhoras e ganhar presentes.

Exercitando o cachorro



Para ganhar as corridas de cachorro faça o seguinte: construa uma cerca, coloque seu cão dentro dela e assobie. Ele ficará correndo e ficará bem treinado.

Noz poderosa

Para prevenir-se de doenças causadas pela chuva, jogue um peixinho na lagoa próxima à barraca dos pescadores. Se você fizer corretamente, um diabinho das águas irá aparecer.

Jogando vegetais

Jogue qualquer vegetal dentro da lagoa próxima à casa dos carpinteiros, um espírito aparecerá e lhe dará um desejo. Escolha entre Força, Amor e Clima.

Cereja poderosa

A lagoa próxima à barraca dos pescadores congela durante o inverno. Com o martelo de ouro ande pela lagoa congelada e quebre a pedra com o golpe mais poderoso. Dentro da rocha está a Power Berry.



Como fazer Elli se apaixonar

Elli gosta de peixe, ovos e leite. Dê um destes itens para ela todos os dias e logo a moça começará a gostar de você.

Como fazer Karen se apaixonar

Para que ela fique caidinha por você siga essas regras: não fale muito com ela. Fale sempre com o pai dela e com o cara de bandana roxa na cabeça. Na primavera (Spring) e no Outono (Fall), procure por uvas selvagens (Wild Grapes) e entregue-as para o pai e para ela todo o tempo. Visite-a no bar quando estiver aberto e quando Karen estiver na praia próximo à casa de Ann pegue a pena azul com o Rick e use-a nela.



Como fazer Ann se apaixonar

Primeiro converse freqüentemente. Ela gosta de flores cor-de-rosa e lã. Você deve mostrar-lhe seu cão e outros animais selvagens também. Como todos os outros personagens do jogo, ela aprecia bolos.

Melhorando o leite e a lã

Leite: Se a vaca der pouco leite (100G) "esqueça" de alimentá-la por um dia. No próximo dia ela estará doente. Compre um remédio do Rancher ou do Potionman e dê para a vaquinha que começará a produzir Medium Milk (150 G). Faça o processo novamente e ela produzirá 300G de leite. Você não consegue chegar à produção de Gold Milk (500G) neste processo, mas apenas indo para o Cow Festival (Outono, 4 no rancho verde).

LÃ: Faça o mesmo processo usado para a vaca, mas apenas uma vez para passar de Wool (900G) para Good Wool (1800G).

Como melhorar sua casa

Para melhorar o lugar onde você vive no começo do jogo, é necessário madeira e muita grana. Vá até a casa do carpinteiro e dê uma olhada no lado direito da cama para encontrar uma folha de papel. Nela existem algumas opções:

1. Kitchen (Cozinha)
2. Bathroom (Banheiro)
3. Log-terrace (Terraço)
4. Baby bed (Berço do bebê)
5. Stairs (Escadarias)
6. Greenhouse (Estufa)

Escolha uma e retorne para o rancho. Tendo os materiais o carpinteiro vai começar o trabalho no outro dia.

NINTENDO64

NUCLEAR STRIKE



50% MAIS PROTEÇÃO
Vá até o menu de opções e entre com a Password: PCPNL

INVULNERABILIDADE
Entre com a Password CPPLM

MAIS DANOS
Entre com a Password BDGFK

GODZILLA The Series





Fase	Password
02	NCFRGJJBBK
03	DMTFLSBFQM
04	PKDJMPLNPS
05	KDQLHRNDCN
06	DQSPCFPFJR

Superpassword
Digite DMJMBJRFFR na tela de Passwords para começar a fase cheio de poder.

Harvest Moon

GAME BOY COLOR

Dinheiro fácil
Quando começar o game, vasculhe o armário para encontrar $ 1000.

Ovos infinitos
Espere até que uma de suas galinhas ponha um ovo diretamente na caixa. Molhe o ovo e ele irá se transformar em um bloco. Pegue o "ovo" e você terá ovos infinitos e muita grana.

Para ser um mestre do rancho
Na tela pricipal aperte A, B, Start e Select ao mesmo tempo. Você começará com 9000 GP, uma vaca e uma galinha.

Venda ovos a preço de galinha
Pegue um ovo de uma de suas galinhas e coloque na incubadora. Então vá até o Shop e selecione a opção Sell Chicken, mas escolha o seu ovo. O dono irá lhe pagar pelo ovo o preço da galinha.

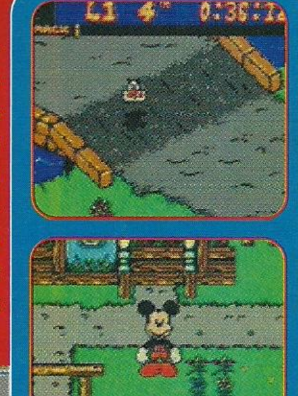
Earthworm Jim



JOGUE COM EARTHWORM "KIM"
Para jogar uma versão mais difícil do jogo como Earthworm Kim pegue 1000 Marbles e termine o jogo com o ranking Smart Superhero.

GAME BOY COLOR

Mickey's Racing Adventures



Mudando os personagens
Se você estiver com Mickey e quiser mudar para Pluto ou Minnie, vá para as corridas e saia. Quando retornar à cidade, vá até a casa da Minnie. Para escolher Pluto vá até a casinha de cachorro. Você pode usá-lo para encontrar fases escondidas e dinheiro.

Space Invaders



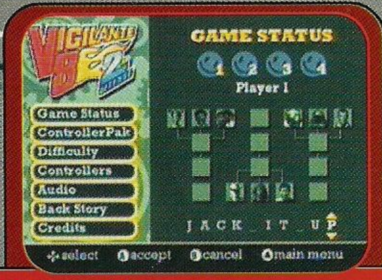
O JOGO CLÁSSICO
Apenas termine o game no Normal Mode. A opção estará do lado do 1 Player no menu principal.







VIGILANTE 8 2nd OFFENSE



TELA DE PASSWODS
Entre em Options, selecione Game Status, depois coloque o cursor sobre um dos personagens e aperte os botões L e R simultaneamente.

PASWORDS ANIMAIS

Atrair inimigos	UNDER_FIRE
Eixos grandes	GO_MONSTER
Ação rápida	QUICK_PLAY
Carros mais rápidos	MORE_SPEED
Carros mais pesados	GO_RAMMING
Suspensão alta	JACK_IT_UP
Sem inimigos no Arcade Mode	HOME_ALONE
Sem gravidade	NO_GRAVITY
Sem itens	DRIVE_ONLY
Tiro rápido	RAPID_FIRE
Movimentos lentos	GO_SLOW_MO
Supermísseis	BLAST_FIRE
Ultra resolução	GO_MAX_REZ
Nota: Você precisa do Expansion Pak para colocar este código	
Use os mesmos carros no Multiplayer	MIXES_CARS
Veja todos os finais	LONG_MOVIE



HABILITAR BOOGIE
Complete o Quest mode com Obake terminando todos os objetivos.

HABILITAR LORD CLYDE
Complete o Quest Mode com Molo, Nina e Dallas completando todos os objetivos.

HABILITAR OBAKE
Complete o Quest Mode com Lord Clyde completando todos os objetivos.



Pokémon Stadium



MAIS DANOS
Quando usar um ataque aperte e segure o botão A quando a descrição do golpe aparecer.

Jet Force Gemini



MODO ARCO-ÍRIS
Colete cem cabeças de insetos para habilitar o modo Rainbow. Se ligado, o sangue dos insetos ficará multicolorido!

JET FORCE KIDS
Junte duzentas cabeças de insetos para habilitar o modo Kids: os três heróis ficarão do tamanho de criancinhas.

MODO "ANTS INTO PANTS"
Colete 300 cabeças de insetos para habilitar este modo: os insetos ficarão vestidos com calças!

Monster Truck Madness



JOGAR SEMPRE COM O JATO
No menu principal aperte L+R+ os quatro botões C, então comece uma fase e você poderá voar.

MODO TURBO
Entre com a Password CFFNYN

MÍSSEIS ILIMITADOS
Entre com a Password Y-WNT-T



Battletanx Global Assault

AUMENTAR A FORÇA DAS ARMAS UM JOGADOR
Pegue quinze Power-ups da mesma arma. Mire em um oponente e pressione A+B para atirar com uma versão mais poderosa da arma (Obs.: com os mísseis aperte Z para disparar o Laser).

MULTIPLAYER
Faça a mesma coisa da dica anterior, mas mire em um oponente e atire com A+B+Z para atirar com uma versão mais poderosa da arma (Obs.: o truque não funciona com granadas).

FASE SECRETA
Entre com o código wrdrb



RR64 Ridge Racer N64



EFEITO DE NÉVOA NO REPLAY
Durante o replay você pode ligar ou desligar um efeito de névoa no jogo simplesmente apertando o botão C→.

Roadsters

MUITA GRANA, TODAS AS CLASSES E MUITO MAIS
Para ativar as dicas você precisa renomear qualquer personagem usando os nomes abaixo. Se a dica funcionar, uma voz dirá Congratulations.

Easy Money	$1000000
fastBUCKS	$250000
Gimme All	Todas as classes
Extra rez	Alta resolução
Skywalker	Hovercraft
BigWheels	Pneus largos
Car Radio	Carros miniatura
Chopper	Visão de helicóptero
CheatsOff	Disarma códigos





TOP SECRET







CHEAT MENU

Enquanto você estiver no menu principal (mostrando 1 Player Trial Mode, 2 Player Trial Mode, etc.), pressione o botão Z para acessar o menu de truques do jogo com munição infinita, todas as armas, Extra Modes, etc. O número de truques disponíveis é baseado no total de mortes que seu oponente teve. Por exemplo, se você usou dois personagens e combinou um total de 2000 mortes, todos os quatro truques estarão disponíveis, mas se tiver apenas cem, um único truque será aberto.



TRUQUES FÁCEIS

Crie um personagem e salve. Faça 500 Career Kills e copie este personagem para os outros três Slots. Dê um Load nos quatro personagens que juntos farão um total de 2000 mortes. Agora no menu principal aperte Z e todos os truques estarão disponíveis.

JOGUE COM OS CHEFES NO MULTIPLAYER

Bastille: Complete Raptor, Mantid Drone e o Guardian's Trial.
Syra: Complete Campaigner, Lord of the Dead e o Juggernaut Trials.
Symbiont: Complete Fireborn, Mantid Mites e Oblivian Spawn Trials.
Tal'Set: Complete Mantid Soldier's Trial.

Space Invaders

O JOGO CLÁSSICO

Na tela de Passwords coloque CLSS1281999DBM e você poderá jogar a versão original de **Space Invaders**.

PASSWORDS PARA OS PLANETAS



Marte fase 46:
?WZ4VCLN4W81V?

Júpiter fase 61:
RSSN3QJ78?GJMC

Saturno fase 76:
WSPZMSO8N?H8NF

Urano fase 91:
CV1?QwkgJ3X8R5

Netuno fase 106:
HV27RW1GN3YOR7

Plutão fase 121:
MV7HRCJHS3ZSR9



ECW HARDCORE REVOLUTION

MODO PÉS GRANDES
Termine o Career Mode com Balls Mahoney.

MODO MÃO GRANDE
Termine o Career Mode com Jason.

MODO CABEÇÃO
Termine o Career Mode com Rhino.

MODO EGO
Termine o Career Mode com Chris Chetti.

MODO GORDÃO
Termine o Career Mode com Spike Dudley.

MODO HANGMAN
Termine o Career Mode com Sal E. Graziano.

MODO SEM CABEÇA
Termine o Career Mode com Taz.

MODO CABECINHA
Termine o Career Mode com Roadkill.







SELEÇÃO DE FASES

No menu principal faça a seqüência: esquerda, esquerda, direita, direita, cima, baixo, esquerda, direita, cima, cima, baixo, baixo. Se a dica funcionar o nome Press Start desaparecerá, aí é só colocar para baixo. A opção Cheats está logo abaixo do Character Screen.





